



**PENGARUH PENGGUNAAN METODE KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA LUDO PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TEMA 7 PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN DI SDN KARANGREJO 02 JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Lovelya Nurharani Hendranti  
NIM 150210204149**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FALKUTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**



**PENGARUH PENGGUNAAN METODE KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA LUDO PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TEMA 7 PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN DI SDN KARANGREJO 02 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**Lovelya Nurharani Hendranti**  
**NIM 150210204149**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FALKUTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**

## PEMSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam tak lupa selalu terucapkan kepada junjungan Nabi besar, Muhammad SAW yang telah membawa kita kepada jalan yang terang benderang di muka bumi ini. Kupersembahkan karya ku dengan segala ketulusan hati ini kepada.

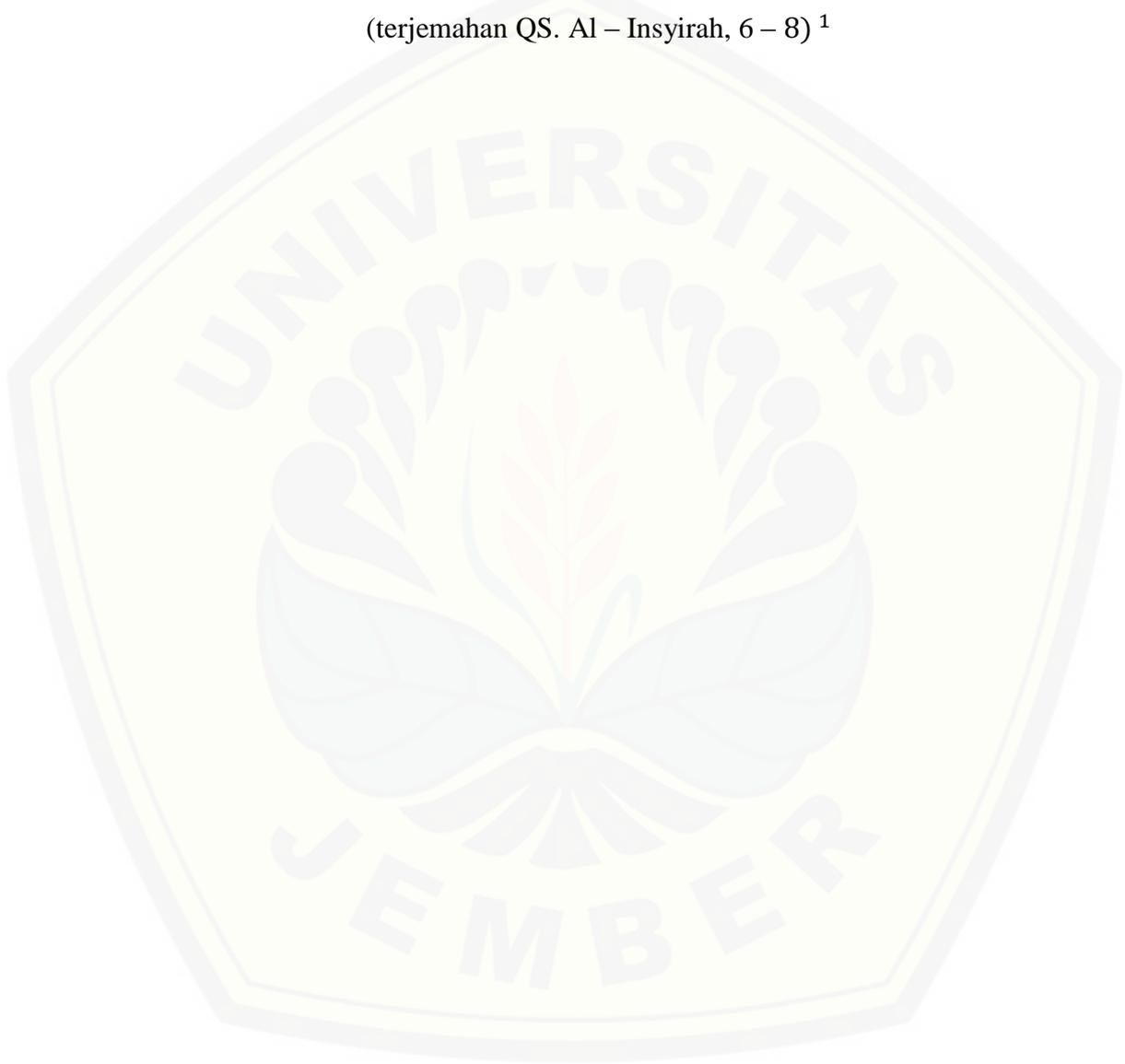
1. Kedua orang tuaku, bapak Hendro Martono dan Ibu Tri Sutanti yang selalu mendo'akan ku dan membimbingku;
2. Guru –guruku sejak TK, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, yang selalu mendidik dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat;
3. Almamater Falkultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang kubanggakan.

### MOTTO

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.

(terjemahan QS. Al – Insyirah, 6 – 8) <sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia. 1998. Al-Qur'an dan terjemahan. Semarang: PT Kumudasmoro Grafindo.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Lovelya Nurharani Hendranti

NIM : 150210204149

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Di SDN Karangrejo 02 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika ada kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan hasil belum pernah di ajukan pada institusi manapu, serta bukan merupakan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap yang harus dijunjung tinggi.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya tekanan dari pihak manapun, serta mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 juni 2019

Yang menyatakan,

Lovelya Nurharani Hendranti

NIM. 150210204149

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA LUDO PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TEMA 7 PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN DI SDN KARANGREJO 02 JEMBER**

Oleh :

Lovelya Nurharani Hendranti  
NIM 150210204149

Pembimbing :

Dosen pembimbing 1: Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M.Pd

Dosen pembimbing 2: Agustiningsih, S.Pd, M.Pd

**HALAMAN PENGAJUAN**

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA LUDO PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V  
TEMA 7 PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN  
DI SDN KARANGREJO 02 JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh:

**Nama Mahasiswa : Lovelya Nurharani Hendranti**  
**NIM : 150210204149**  
**Angkatan Tahun : 2015**  
**Daerah Asal : Semarang**  
**Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 23 Mei 1997**  
**Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1-PGSD**

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M.Pd**

NIP. 195909041981031005

**Agustiningsih, S.Pd, M.Pd**

NIP. 198308062009122006

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul **Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Di SDN Karangrejo 02 Jember** telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal :

tempat :

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

**Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M.Pd**

**Agustiningsih, S.Pd, M.Pd**

NIP. 195909041981031005

NIP. 198308062009122006

Anggota 1,

Anggota 2,

**Dr. Mutrofin M.Pd**

**Drs. Nuriman, Ph.D**

NIP. 19620831 198702 1 001

NIP. 19650601 199302 1 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

**Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D.**

NIP19680802 199303 1 004

## RINGKASAN

Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Di SDN Karangrejo 02 Jember; Lovelya Nurharani Hendranti, 150210204149; 2019: 61 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kegiatan pada SDN Karangrejo 02 Jember sudah menggunakan kurikulum 2013, kurikulum ini menuntut guru dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, bertujuan untuk mempersiapkan sejak dini agar produktif, kreatif, inovatif, dan efektif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Adakah Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Di SDN Karangrejo 02 Jember?”

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen (*Quasi experimental*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes objektif dalam bentuk soal-soal pilihan ganda. Analisis data pada penelitian ini adalah nilai *posttest* yang diperoleh setelah diberikan perlakuan atau treatment pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Hasil undian menunjukkan kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen.

Uji homogenitas dengan menggunakan nilai *pretest* kedua kelas, kemudian diuji menggunakan uji *levane test* dengan menggunakan SPSS versi 21. Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan pada kedua kelas, dapat diketahui koefisien F diperoleh sebesar 0,193. Hal tersebut menunjukkan bahwa koefisien F lebih besar dari 0,05 ( $0,193 > 0,05$ ). Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut yaitu kelas VA dan VB tingkat kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan kondisinya adalah homogen.

Berdasarkan hasil penelitian temuan yang diperoleh adalah siswa merasa senang dan antusias ketika mengikuti pelajaran menggunakan media ludo pintar mereka menyatakan bahwa proses pembelajaran tidak membosankan, karena siswa lebih mudah memahami pelajaran. Mereka sangat antusias dan berlomba-lomba untuk mendapatkan reward. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media ludo pintar yang dapat diketahui dari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*.

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah nilai *posttest* yang diperoleh setelah diberikan perlakuan pada kelas kontrol (VA) dan eksperimen (VB) Penghitungan uji-t dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 21. Nilai  $t_{\text{-tabel}}$  yang digunakan yaitu nilai  $t_{\text{-tabel}}$  pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 0,05 dengan menggunakan uji-t sampel terpisah. Berdasarkan hasil perhitungan dengan program SPSS versi 21, diperoleh rata-rata nilai pada *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 78,6, sedangkan rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol sebesar 65,45. Hasil perhitungan uji-t dengan menggunakan program SPSS versi 21 diperoleh hasil  $t_{\text{-hitung}}$  sebesar 6,511. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $t_{\text{tabel}}$ , dengan  $db = (27 + 31) - 2 = 56$  pada taraf signifikansi 5%, dan diperoleh nilai  $t_{\text{-tabel}}$  sebesar 2,003. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yaitu  $6,511 > 2,003$ .

Berdasarkan analisis tersebut diperoleh  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yaitu  $6,511 > 2,003$ ), dengan demikian hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe TGT berbantu media ludo pintar terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 7 peristiwa dalam kehidupan di SDN Karangrejo 02 Jember. Guru dapat menerapkan metode kooperatif TGT dalam pembelajaran. Karena berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, penggunaan metode kooperatif TGT dalam pembelajaran tematik terbukti lebih baik dibandingkan dengan metode diskusi. Guru harus memperhatikan faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa terutama pada minat, perhatian dan motivasi belajar siswa.

## PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah Swt, atas segala rahmat, taufik dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Teori van Hiele terhadap Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga Siswa Kelas IV”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu pendidikan FKIP Universitas Jember;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Jember;
5. Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Seluruh keluarga besar mahasiswa PGSD 2015 yang telah memberikan dukungan dan bantuannya dalam proses penulisan skripsi ini;
7. Semua pihak yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran.

Segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 24 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

PEMSEMBAHAN.....	iii
MOTTO .....	iv
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PENGAJUAN.....	vii
PENGESAHAN .....	viii
RINGKASAN .....	ix
PRAKATA .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Tujuan penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Pembelajaran Tematik <i>Integratif</i>.....</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i></b> <b>(TGT).....</b>	<b>8</b>
2.2.1 Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	8
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> TGT .....	12
<b>2.3 Media LUDO PINTAR .....</b>	<b>13</b>
2.3.1 Media pembelajaran .....	13
2.3.2 Manfaat Media .....	14
2.3.3 Media Ludo Pintar.....	15
2.3.4 Aturan Bermain Ludo Pintar .....	16
2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ludo Pintar .....	17
2.3.6 Manfaat Permainan Ludo Pintar .....	18

<b>2.4 Hasil Belajar</b> .....	19
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar .....	19
2.4.2 Klasifikasi hasil belajar .....	19
2.4.3 Hasil Pembelajaran Dimensi Proses Kognitif .....	21
2.4.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	22
<b>2.5 Penelitian yang Relevan</b> .....	23
<b>2.6 Kerangka Berfikir</b> .....	27
<b>2.7 Hipotesis.</b> .....	30
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>31</b>
<b>3.1 Desain Penelitian</b> .....	31
<b>3.2 Tempat dan Waktu Penelitian</b> .....	33
3.2.1 Tempat Penelitian .....	33
<b>3.3 Subyek Penelitian</b> .....	33
<b>3.4 Variable Penelitian</b> .....	34
<b>3.5 Definisi Operasional</b> .....	34
<b>3.6 Langkah-Langkah Penelitian</b> .....	35
<b>3.7 Teknik Pengumpulan Data</b> .....	36
3.7.1 Tes Hasil Belajar .....	36
3.7.2 Perlakuan ( <i>Treatment</i> ) .....	37
<b>3.8 Pengembangan Kualitas Instrumen</b> .....	37
3.8.1 Uji Validitas Instrumen .....	37
3.8.2 Uji Relibilitas Instrumen .....	40
3.8.3 Analisis Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan Instrumen .....	43
<b>3.9 Metode Analisis Data.</b> .....	45
<b>BAB 4. HASIL DAN PENELITIAN</b> .....	<b>48</b>
<b>4.1 Jadwal Penelitian</b> .....	48
<b>4.2 Uji Homogenitas</b> .....	49
<b>4.3 Paparan Data Penelitian</b> .....	50
<b>4.4 Analisis Data Penelitian</b> .....	51
<b>4.5 Pengujian Hipotesis</b> .....	52
<b>4.6 Uji Keefektifan Relative</b> .....	53

<b>4.7 Pembahasan .....</b>	<b>54</b>
<b>4.8 Temuan Penelitian.....</b>	<b>58</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>

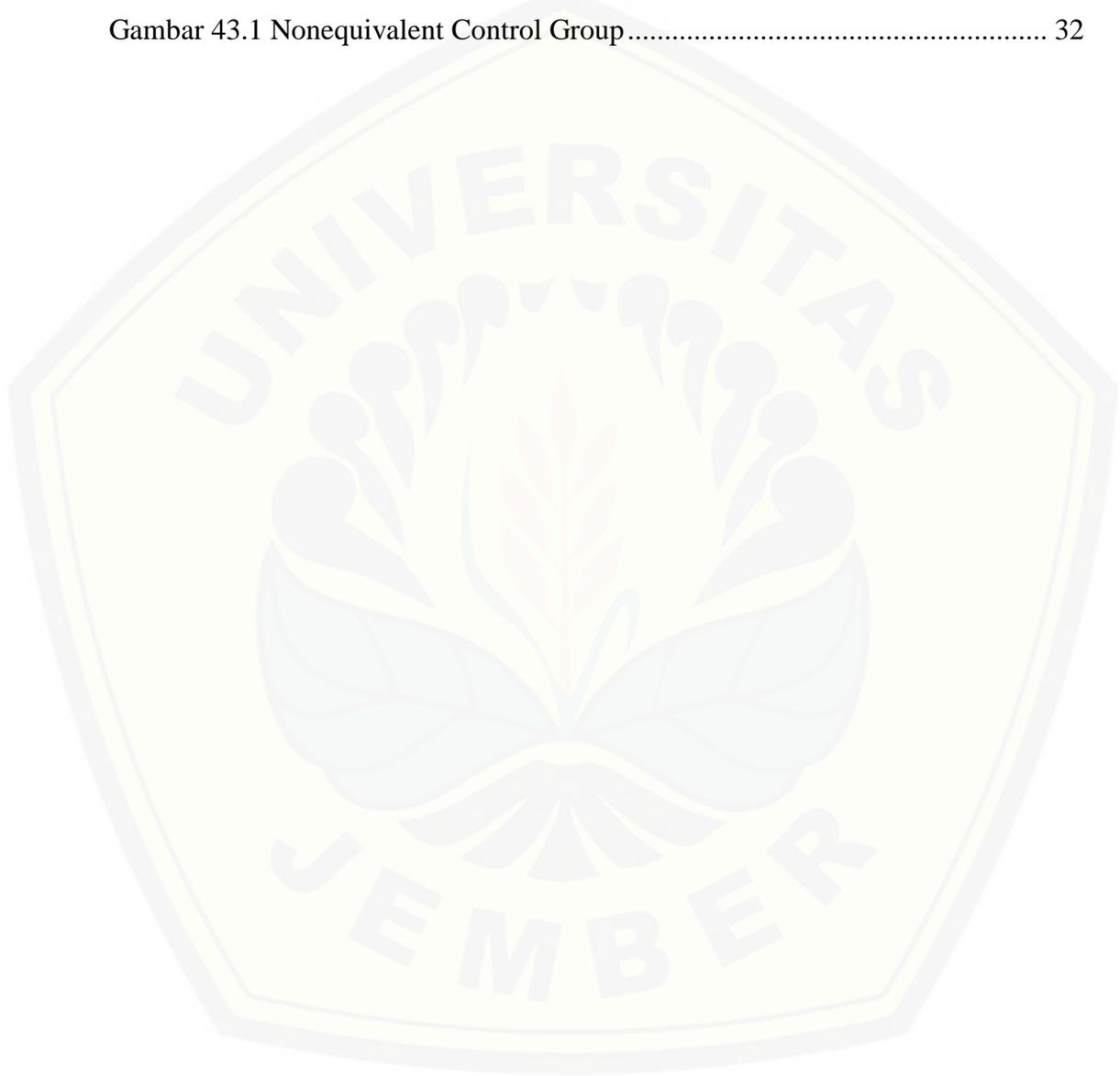


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dalam Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.....	7
Tabel 2.3 Contoh kriteria penentuan penghargaan kelompok .....	12
Tabel 3.1 desain Pembelajaran.....	32
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Validasi Instrumen oleh Validator .....	38
Tabel 3.5 Analisis Validasi Instrumen .....	39
Tabel 3.5 Penafsiran hasil uji reliabilitas .....	41
Tabel 3.8 Klasifikasi indeks tingkat kesulitan tes .....	44
Tabel 3.4 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif .....	46
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	48
Tabel 4.2 Uji Homogenitas .....	49
Tabel 4.3 Uji-t Ranah Kognitif .....	51

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 12.2 Pembanding Kelompok Tournament .....	11
Gambar 22.4 Bagan Ranah Kognitif .....	21
Gambar 32.5 Bagan kerangka berfikir .....	29
Gambar 43.1 Nonequivalent Control Group .....	32



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. MATRIK PENELITIAN.....	64
LAMPIRAN 2. Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Karangrejo 02 Jember .....	67
LAMPIRAN 3. Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Karangrejo 02 Jember .....	68
LAMPIRAN 4. Silabus Pembelajaran .....	69
LAMPIRAN 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	96
LAMPIRAN 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol .....	110
LAMPIRAN 7. Materi Pembelajaran .....	128
LAMPIRAN 8. LKK.....	136
LAMPIRAN 9. Kisi-kisi soal Penilaian Kognitif .....	138
LAMPIRAN 10. Soal Penilaian Kognitif .....	144
LAMPIRAN 11. Kunci Jawaban Tes Kognitif.....	154
LAMPIRAN 12. Rangkuman Hasil Uji Validitas Instrument Tes .....	155
LAMPIRAN 13. Analisis Data Uji Realibilitas Instrumen Tes.....	156
LAMPIRAN 14. Rangkuman hasil analisis indeks daya pembeda dan indeks ..	157
LAMPIRAN 15. Validitas Instrumen Tes .....	159
LAMPIRAN 16. Tabel Persiapan Uji Reabilitas .....	160
LAMPIRAN 17. Distribusi Jawaban Benar Kelompok Tinggi dan Rendah.....	164
LAMPIRAN 18. Lembar Validasi .....	166
LAMPIRAN 19. Media Ludo Pintar.....	170
LAMPIRAN 20. Daftar Nilai Pretest dan Postest Ranah Kognitif.....	173
LAMPIRAN 21. Tabel Perbandingan Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	176
LAMPIRAN 22. Foto Kegiatan Penelitian kelas VB Eksperimen .....	178
LAMPIRAN 23. Hasil Perhitungan Uji-T Ranah Kognitif .....	181
LAMPIRAN 24. Perhitungan uji keefektifan relative .....	182
LAMPIRAN 25. Surat Izin Melakukan Penelitian .....	184
LAMPIRAN 26. Surat Telah Melaksanakan Penelitian .....	185
LAMPIRAN 27. Lembar Tes Hasil Belajar.....	185
LAMPIRAN 28. Biodata Peneliti .....	205



## BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini di uraikan tentang (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; (4) manfaat penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu dasar yang terencana untuk mewujudkan suatu proses belajar agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi diri sendiri untuk memiliki kekuatan, spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan sekolah dasar juga merupakan jenjang pendidikan yang berfungsi sebagai dasar untuk membantu mengoptimalkan proses perkembangan anak melalui pembelajaran yang di bimbing oleh guru.

Pada pendidikan sekolah dasar tentunya juga tidak lepas dari aturan-aturan yang berlaku dalam kurikulum, menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengatur mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan itu. Dalam bidang pendidikan era saat ini pemerintah Indonesia menggunakan kurikulum yang terbaru dan mulai diterapkan pada jenjang pendidikan di setiap sekolah yaitu kurikulum 2013. Dimana kurikulum 2013 ini bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia sejak dini agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif. Serta berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. kurikulum 2013

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah sebaiknya dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk memahami alam dengan memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan model pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan, sehingga kebermaknaan proses pembelajaran kurikulum 2013 dapat tercapai. serta mampu berkontribusi pada kehidupan

bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 di sekolah dasar memuat materi-materi yang berkaitan tidak jauh dari lingkungan sekitar kita. Pembelajaran kurikulum 2013 yang diajarkan sesuai dengan proses, produk, dan sikap menjadi sarana untuk mengembangkan aspek kognitif siswa. Model pembelajaran merupakan cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan pendidikan khususnya kegiatan penyajian materi kepada peserta didik (Muhibbin Syah dalam Rahayu, dkk, 2014: 242).

Oleh karena itu diupayakan suatu metode pembelajaran yang mampu membantu pembelajaran berpusat pada siswa. Secara umum di lapangan, masih banyak ditemukan penggunaan metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas pada kegiatan pembelajaran kurikulum 2013 di SD. Kurangnya pemvariasian model/metode pembelajaran yang dilakukan guru serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi inti dari permasalahan pada pembelajaran tematik di SD. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengerjakan soal latihan, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Akibatnya siswa cenderung ramai dan cepat merasa bosan saat pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dengan pemvariasian metode serta pemanfaatan media sebaik-baiknya dapat dijadikan sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut agar hasil belajar siswa meningkat secara optimal. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan dalam pembelajarankurikulum 2013 di SD yaitu dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai keunggulan yaitu memotivasi belajar siswa bertambah dan mudah diterapkan, melibatkan semua siswa tanpa perbedaan status dan menggairahkan semangat siswa dalam belajar.

Penelitian di sekolah dasar menggunakan metode kooperatif tipe TGT sudah banyak dilakukan. Namun, perbedaan pada penelitian ini menggunakan permainan ludo pintar sebagai media belajar siswa di sekolah dasar yang masih jarang digunakan dan juga dengan alasan sebagai berikut, permainan ludo pintar memiliki kelebihan untuk membuat siswa lebih aktif semangat belajarnya dengan media pembelajarannya yang seperti permainan daripada media pembelajaran

gambar diam yang masih bersifat monoton (Larasati & Poedjiastoeti, 2016). Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar belajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru (Sudjana, Nana dalam Suryosubroto. B, 1997: 48).

Maka dari itu, guru dituntut untuk inovatif dan lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan hal ini tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar di sekolah dasar. Permainan ludo pintar sebuah media alternatif bagi guru untuk melibatkan seluruh potensi dan kemampuan siswa secara optimal. Ludo pintar merupakan media pembelajaran yang membuat pembelajaran tematik lebih mearik sebab media ini mengkombinasi media visual dan permaian. Pembelajaran dengan media ludo pintar memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kontribusi setelah mendengarkan pandangan dan pemikiran siswa lain. Permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika (Mulyani dalam Rosyid (2017:1-5).

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian eksperimental dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Di SDN Karangrejo 02 Jember”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Di SDN Karangrejo 02 Jember?”

### 1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dalam Penggunaan Metode Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Di SDN Karangrejo 02 Jember”.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil penelitian diharapkan bermanfaat.

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.
2. Bagi guru, sebagai sumber pengetahuan dan motivasi untuk lebih meningkatkan keterampilan dan kreatifitas dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman calon guru sebagai bekal sebelum terjun langsung dalam mengajar.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini akan diuraikan tentang: (1) Pembelajaran Tematik Integratif; (2) Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); (3) Media Ludo Pintar; (4) Hasil Belajar; (5) Penelitian yang Relevan; (6) Kerangka Berfikir; (7) Hipotesis.

### 2.1 Pembelajaran Tematik *Integratif*

Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu dengan menggunakan system pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif menggali dan mengemukakan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara menyeluruh, bermakna dan autentik, baik secara individu maupun kelompok (Rusman, 2014:254). Majid, (2014:80) mendefinisikan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran agar dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran menjadi berbagai tema (Majid,2014:49). Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik *integratif* terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran kedalam satu tema yang memungkinkan siswa untuk aktif menggali dan mengemukakan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara menyeluruh agar dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Menurut Majid (2014:89-90) pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa
2. Memberi pengalaman secara langsung
3. Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5. Bersifat fleksibel

6. Menggunakan prinsi belajar sambil bermain dan menyenangkan. Menurut Permendikbud Nomor 57 tahun 2014 (dalam Prastowo, 2014:131) tentang kurikulum 2013 SD dan MI bahwa dalam tema di kelas V adalah sebagai berikut:

- a. Organ gerak hewan dan manusia
- b. Udara bersih
- c. Makanan sehat
- d. Orga peredaran darah hewan dan manusia
- e. Ekosistem
- f. Kalor dan perpindahannya
- g. Peristiwa dalam kehidupan
- h. Benda-benda di sekita
- i. Lingkungan sahabat kita

Di dalam penelitian ini, akan diteliti tentang pengaruh penggunaan metode *Kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ludo pintar terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 7 peristiwa dalam kehidupan. Pada tema 7 ini terduru dari 3 subtema, pada setiap tema terdiri dari 6 pembelajaran. Subtema 1 tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Subtema 2 tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Dan subtema 3 tentang peristiwa mengisi kemerdekaan.

Pada subtema 2 ini tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, merupakan salah satu subtema yang harus di pelajari oleh siswa. Subtema 2 ini sangat penting dan harus dipahami secara mendalam oleh siswa. Pokok bahasan yang harus dipahami oleh siswa mengenai materi pembacaan proklamasi kemerdekaan, membuat peta pikiran peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan, kalor dapat merubah suhu benda dan percobaan mengetahui kalor dapat mengubah suhu suatu benda. Kopetensi Dasar pada subtema 2 dapat diliat pada table 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dalam Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompeteni Dasar</b>
<b>PPKn</b>	1.3 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
	2.3 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.
	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat
	4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana
	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif
<b>IPS</b>	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
<b>SBDP</b>	3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah.
	4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah
<b>IPA</b>	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari
	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

Pada pembelajaran 1 dan 2 memiliki integrasi yang berbeda pada mata pelajaran IPS dan SBDP. Pada pembelajaran tersebut dapat terealisasi di

dalam tema 7 yang difokuskan pada mata pelajaran IPA, mengenalkan kalor dapat merubah suhu benda.

## **2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

### **2.2.1 Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang digunakan oleh penelitian adalah *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini dikarenakan pembelajaran model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah untuk diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan menggabungkan unsur permainan, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Model kooperatif tipe team games tournament *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran model bermain kepada siswa. Melalui permainan yang di lakukan secara kelompok, anak belajar cara bergaul dan peka terhadap kebutuhan orang lain. Pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi siswa karena diselingi dengan permainan. (Ernawati, dkk,2012).

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menekankan belajar kelompok kecil 2-4 orang yang anggotanya heterogen, dimana peranan guru pada saat penyampaian materi pelajaran adalah dengan memberikan situasi yang sesuai dengan lingkungan yang dipahami siswa. Ketika telah melakukan belajar kelompok diadakan turnamen individu dan turnamen antar kelompok. Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Slavin(terjemahan yusron,2005:166) sebagai berikut.

#### **1. Penjelasan Materi (*Class Presentation*)**

Guru pada tahap awal menyampaikan materi secara klasikal mengenai materi yang akan diajarkan.

#### **2. Kelompok Belajar (*Team*)**

Team terdiri dari 2-4 orang siswa yang diwakili seluruh bagian dari kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar,

mengerjakan kuis dengan baik. Pada tahap inilah siswa saling berdiskusi atau bertukar pikiran dan pengalaman untuk memecahkan suatu masalah.

### 3. Permainan (*Games*)

*Game* terdiri dari atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari penjelasan materi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan diatas meja dengan 2-4 orang siswa.

Aturan dalam permainan ini adalah sebagai berikut. Masing-masing sebuah meja *tournament* berisikan 2-4 orang siswa mengambil sebuah dadu dan mengocoknya untuk mendapatkan nilai dadu dengan nomor tertinggi. Setiap pemain menjalankan 1 pion yang harus dipindahkan dari rumah sementara ke rumah utama. Permainan yang mendapatkan nilai dadu tertinggi dapat mengocok dadu terlebih dahulu untuk mendapatkan angka 6 pertama, yang merupakan “jalan” agar pion dapat keluar dari rumah sementara. (setiap pemain mendapatkan satu kali kesempatan untuk mendapatkan angka 6 dan jika ia tidak mendapatkannya, dadu diberikan kepada pemain berikutnya). Setelah pemain mendapatkan angka 6 pertama untuk mengaktifkan pion kepermainan, pemain tersebut harus mengocok kembali dadu untuk menjalankan pion, pemain mengikuti angka yang ditampilkan oleh dadu. Tangkap pion lawan, pemain dapat menangkap pion lawan setiap kali mendarat di atas salah satu pionnya, pion yang ditangkap kembali lagi masuk kedalam rumah sementara. Setiap pion melangkah maju sesuai dengan dadu yang keluar siswa wajib mengambil kartu nomer yang telah di sediakan untuk menentukan nomer soal berapa yang harus dijawab oleh setiap pemain, jawaban ditulis pada lembar jawaban yang telah disediakan oleh guru. Kartu nomer yang telah terbuka diletakkan kembali pada tumpukan kartu nomer bagian bawah sendiri.

### 4. Pertandingan (*Tournament*)

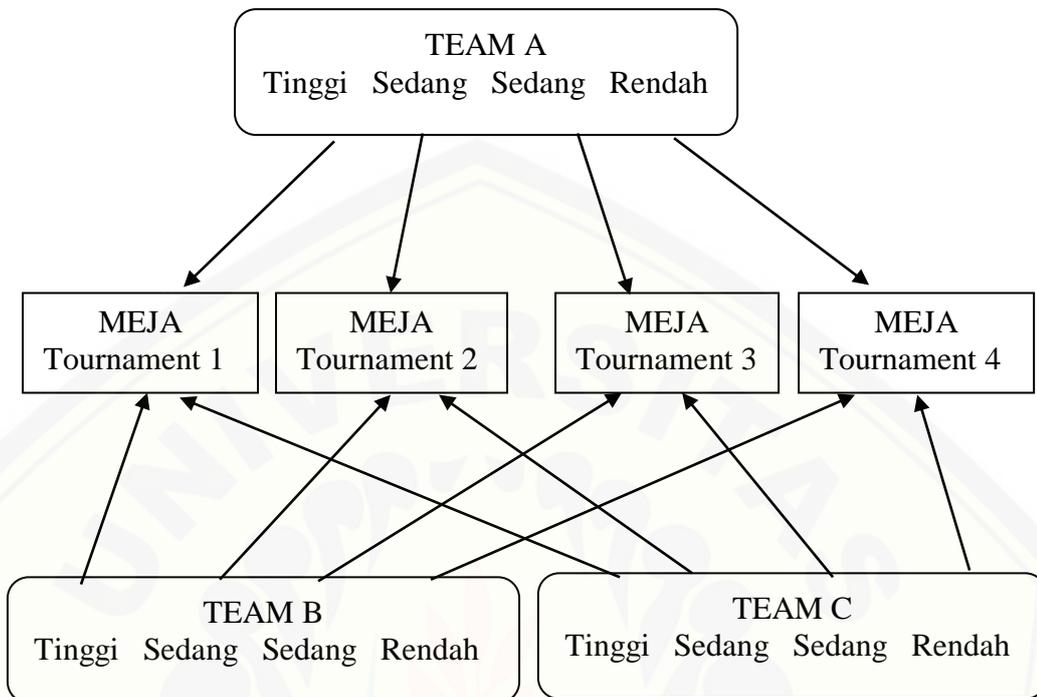
*Tournament* adalah sebuah struktur dimana game berlangsung, Slavin (terjemahan Yusron, 2005:166). Siswa yang telah dibagi menurut kelompok bergabung dengan anggota kelompoknya. *Tournament* ini memungkinkan bagi

siswa dari semua tingkatan untuk menyumbangkan dengan maksimal, tournament ini berfungsi sebagai review materi pelajaran.

Tournament itu biasanya dilaksanakan pada akhir minggu setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS. Tournament pertama guru mendapatkan 2 atau 4 siswa yang memiliki kemampuan akademik peringkat atas dalam kinerja sebelumnya dalam satu meja, yang selanjutnya disebut meja tournament, artinya meja tournament 1 ditempati oleh 2 atau 4 siswa dengan peringkat akademik tinggi berdasarkan kinerja sebelumnya. Selanjutnya 2 atau 4 siswa berikutnya yang memiliki kemampuan akademik peringkat menengah dalam kinerja sebelumnya ditempatkan dalam satu meja, yang selanjutnya sebelum turnamen 2, dan seterusnya. Mereka bertanding dengan lawan seimbang sehingga memungkinkan bagi siswa dari seluruh tingkat kinerja lalu menyumbang secara maksimal kepada skor timnya apabila mereka melakukan yang terbaik.

Setelah seminggu pertama, siswa dapat berpindah meja bergabung pada kinerja mereka sendiri pada turnamen paling akhir yang mereka jalani. Pemenang pada tim meja berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa kemampuan akademik lebih tinggi, misalnya dari meja turnamen 2 ke meja turnamen 1. Siswa yang memperoleh skor paling rendah berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik rendah, misalnya dari meja tournament 2 ke meja tournament 3. Jika ada siswa yang salah tempat pada awalnya, mereka akhirnya akan bergerak ke “atas” atau ke “bawah” sampai mereka berada pada tingkatan yang benar.

Gambar2.2 Pemandangan Kelompok Tournament



Sumber: Slavin, (terjemahan Yusro, 2005:168)

##### 5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Ketika siswa telah mengikuti game, siswa kembali ke kelompok awal dengan membawa hasil skor, nilai ini kemudian dijumlahkan dengan nilai anggota kelompok awal. Kelompok yang nilainya paling tinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Penghargaan biasanya berupa ucapan selamat, pujian, sertifikat, alat-alat tulis, dan lain sebagainya.

Menurut Slavin (terjemahan Yusro, 2005:175), penghargaan diberikan jika telah melewati kriteria sebagai berikut.

Tabel 2.3 Contoh kriteria penentuan penghargaan kelompok

Skor Kelompok	Kriteria Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Secara umum pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sama dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pembedaannya yaitu *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan tournament akademik, menggunakan kuis-kuis, dan system skor kemajuan individu sehingga para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota time lain yang kemampuan akademiknya setara. Hasilnya, para siswa berprestasi rendah disetiap kelompok memiliki peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi kelompok tetap sama, tetapi siswa yang mewakili kelompok untuk bertanding melawan siswa-siswa dengan kemampuan yang sama dapat bertanding melawan siswa-siswa berprestasi tinggi ketika mereka menjai lebih mampu.

### 2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut takhqi (dalam Joniansyah.2012) kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* TGT adalah:

1. Terciptanya gairah siswa untuk belajar
2. Mengkedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran
4. Mendidik siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain
5. Memotivasi belajar lebih tinggi
6. Hasil belajar siswa lebih baik

Kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

- a. Sulitnya mengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Waktu yang dihabiskan siswa untuk berdiskusi cukup banyak, sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.
- b. Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lain.

Cara mengatasi kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tersebut adalah:

- a. Guru yang bertindak sebagai pemegang kendali harus teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- b. Guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh sehingga dapat mengontrol jalannya diskusi agar sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

## **2.3 Media LUDO PINTAR**

### **2.3.1 Media pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti “tengah”, „perantara“, atau „pengantar“. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2011) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Rossi dan Breidle (1966 ) memiliki pengertian yang berbeda mengenai pengertian media. Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2010), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran (Sanjaya, 2010).

Merujuk dari beberapa pengertian yang disampaikan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan pesan (materi) dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu alat yang

digunakan untuk membangun kemampuan kerjasama siswa dalam kelompok. Penggunaan media dengan baik diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran yang aktif, efektif, dan inovatif

### 2.3.2 Manfaat Media

Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran tidak mutlak harus diadakan. Namun lebih baik jika digunakan media pembelajaran karena media pembelajaran mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran. Suamiati dan Asra (2007) mengemukakan manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata).
2. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
3. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang.
4. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.
5. Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa. Pada saat memberikan pelajaran guru tidak hanya berceramah, melainkan juga sambil menunjukkan media pembelajaran, maka akan menarik perhatian siswa. Setelah tertarik perhatiannya, siswa akan tertarik minatnya untuk mencoba media pembelajaran tersebut, lalu tumbuh motivasi, aktivitas, dan kreativitasnya dalam memperlakukan media pembelajaran tersebut sesuai dengan perintah guru atau menurut keinginannya sendiri.
6. Membantu siswa secara individual, kelompok, atau klasikal. Media pembelajaran yang digunakan guru bisa digunakan secara individual agar mudah dipahami oleh individu siswa, atau berkelompok karena memerlukan atau melatih kerjasama diantara beberapa siswa. Penggunaan media secara klasikal untuk memusatkan perhatian siswa pada suatu materi pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran.

7. Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan dengan cepat dan tepat. Materi pembelajaran yang disampaikan dengan media akan merangsang berbagai indra siswa untuk memahaminya.
8. Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya.

Merujuk dari uraian tentang manfaat media yang dikemukakan Sumiati dan Asra peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat membantu kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal. Secara individual media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperjelas materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit, menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan motivasi belajarnya. Dalam kelompok penggunaan media pembelajaran dapat melatih kerjasama diantara beberapa siswa. Secara klasikal media pembelajaran dapat memusatkan perhatian siswa pada suatu materi pembelajaran dan menyamakan persepsi yang benar terhadap suatu materi.

### 2.3.3 Media Ludo Pintar

Ludo adalah permainan sederhana dimana para pemain menggerakkan pion dengan cara melawan jarum jam di sebuah papan sesuai dengan jumlah lemparan dadu. Permainan Ludo merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan – permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi saling berintraksi satu dengan yang lain. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh 2 - 4 anak. Siswa akan berusaha untuk menjadi yang tercepat dan terbaik agar mendapatkan poin bagi kelompok mereka supaya kelompok mereka dapat memenangkan turnamen dengan baik. Pada permainan ludo terdapat kartu materi dan kartu soal yang berisikan mengenai indikator pada KD yang dibahas. Dalam penelitian ini *Ludo* yang digunakan telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. *Ludo* yang digunakan disebut *Ludo Pintar* karena telah dikombinasi dengan unsur-unsur mata pelajaran.

Permainan *Ludo Pintar* dimainkan oleh dua samapai dengan empat orang menggunakan pion-pion yang sudah disediakan pada saat tournament. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencapai rumah utama yang sesuai dengan warna pion, yaitu tujuan dari akhir permainan. Untuk mencapai rumah utama pemain harus melewati kotak-kotak, dimana setiap pemberhentian terakhir dari pion yang sesuai dengan nomor dadu yang keluar siswa wajib mengambil kartu nomor untuk menentukan nomor berapa siswa harus menjawab soal-soal yang telah disediakan.

#### 2.3.4 Aturan Bermain Ludo Pintar

1. Satu media permainan berisikan 2-4 orang yang mewakili kelompok heterogen.
2. Setiap pemain memegang pion dengan warna yang sama.
3. Setiap pemain harus menjalankan pion mengelilingi jalur permainan, dari rumah singgah menuju rumah utama.
4. Setiap pemain mengocok dadu untuk menentukan urutan bermain.
5. Setelah menentukan urutan, pemain pertama mengocok dadu (apabila dadu yang keluar adalah angka 6 maka pemain dapat mengeluarkan pion, dan apabila dadu yang dikeluarkan angka selain 6 maka pemain tidak dapat mengeluarkan pion, dan dadu diberikan pada pemain berikutnya).
6. Pemain yang mendapatkan dadu angka 6 dapat mengeluarkan pion, lalu mengocok 1x lagi untuk menjalankan.
7. Pemain wajib mengambil kartu nomor soal yang telah tersedia dan menjawabnya di lembar jawaban yang sudah disediakan.
8. Pemain yang berhenti dikotak stad pemain bebas dari soal.
9. Apabila pemain berhenti pada kotak dengan lambang bintang atau bulan dapat melempar soal yang kepada salah satu pemain (pemain juga ikut menulis jawaban dari soal yang telah dijawab oleh lawan).
10. Pemain dapat memasukan pion lawan kedalam rumah singgah apabila pion pemain berhenti dikotak yang sama (kecuali berhenti dikotak start, bintang ataupun bulan peraturan tersebut tidak berlaku).

11. Apabila kedua pion tersebut telah berpindah dari rumah singgah ke rumah utama maka pemain dapat memberikan lembar jawaban kepada guru yang bertugas.
12. Selamat mencoba!!!

### 2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ludo Pintar

Kelebihan dari Permainan Media Ludo Pintar yaitu sebagai berikut:

1. Media Permainan ludo pintar dapat dipergunakan didalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.
3. Penggunaan media permainan ludo pintar dapat dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas.
4. Media ludo pintar ini sangat efektif untuk mengulang(review) pelajaran yang telah diberikan.
5. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
6. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini.
7. Siswa dapat menjawab pertanyaan ini dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti dan mengambil nomor pertanyaan.
8. Media ini sangat disenangi oleh murid karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour.
9. Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan.
10. Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata dadu yang keluar.
11. Melatih kerjasama (kelompok).
12. Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan.

Kekurangan dari Permainan Media Ludo Pintar yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media permainan ludo pintar memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
2. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.
3. Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran
4. Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
5. Jika siswa kembali kerumah singgah maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama.
6. Dimungkinkan menimbulkan kejenuhan karena banyaknya pertanyaan yang akan ditemui siswa.
7. Akan menimbulkan kejenuhan pada siswa yang menunggu giliran permainan.
8. Tanpa pengawasan yang intensif dari guru, siswa dapat mudah terjebak dalam permainan ludo pintar saja tanpa bisa menyerap nilai-nilai atau tujuan digunakan media pembelajaran ini.
9. Media ini tidak cocok digunakan untuk kelas dengan jumlah siswa yang besar.

#### 2.3.6 Manfaat Permainan Ludo Pintar

Manfaat permainan Ludo Permainan ludo bukan hanya sebuah permainan untuk refreshing, tetapi juga ada segi positif lainnya, antara lain:

1. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat
2. Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki
3. Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur
4. Emosional dan sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal.
5. Kreatif dan imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.
6. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

Permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak kecil, tetapi juga orang dewasa. Permainan ini bisa bermanfaat untuk memupuk rasa kebersamaan satu sama lain.

## 2.4 Hasil Belajar

### 2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Mutrofin, (2017:112) hasil belajar adalah kemampuan kompetensi yang dimiliki atau dikuasai pembelajaran setelah mereka memperoleh atau menerima pengalaman belajar Miller, et al. Menurut Susanto (2013:5), hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Hasil belajar ditentukan pada nilai atau harga suatu objek yang diperlukan dengan adanya ukuran atau kriteria, misalnya untuk mengatakan baik, sedang dan kurang diperlukan adanya ketentuan atau ukuran yang jelas. Menurut Susanto (2013:5) kemajuan prestasi belajar seorang siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan namun juga sikap dan keterampilan.

Berdasarkan pengertian beberapa menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu pembelajaran yang di peroleh oleh siswa setelah mengikuti dan menerima pengalaman belajar untuk mencapai suatu pencapaian hasil belajar serta menerapkan pada kehidupan nyata.

### 2.4.2 Klasifikasi hasil belajar

Hasil belajar yang dimiliki siswa harus mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Pada penelitian ini, salah satu ranah tersebut harus dimunculkan dalam proses pembelajaran, yang dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Ranah Kognitif

Menurut Anderson, et al (dalam Mutrofin, 2017:123-125) menjelaskan bahwa hasil belajar kognitif meliputi dua hal, yaitu dimensi pengetahuan dan

dimensi proses kognitif. Dimensi pengetahuan (*knowledge*) mencakup hasil belajar pengetahuan factual (*factual knowledge*), hasil belajar konseptual (*conceptual knowledge*), hasil pembelajaran pengetahuan procedural (*procedural knowledge*), dan hasil pembelajaran pengetahuan metakognitif (*meta-cognitive knowledge*).

1. Pengetahuan factual (*factual knowledge*): pengetahuan mengenai elemen-elemen dasar yang harus diketahui pembelajaran jika mereka akan mempelajari suatu disiplin ilmu atau menyelesaikan masalah dalam disiplin ilmu tersebut.
2. Pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*): pengetahuan yang mencakup kategori, klasifikasi, dan hubungan antara dua atau lebih kategori atau klasifikasi pengetahuan yang lebih kompleks dan tertata.
3. Pengetahuan procedural (*procedural knowledge*): pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu. pengetahuan ini mencakup tentang keterampilan, algoritme, teknik dan metode yang semuanya di sebut sebagai prosedur.
4. Pengetahuan metakognitif (*meta-cognitive knowledge*): pengetahuan kognitif secara umum dan kesadaran akan sert pengetahuan tentang kognisi diri sendiri.

Hasil pembelajaran proses kognitif meliputi proses mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*) (Anderson, ea al, 2013: Mutrofin, 2017:128)

## 2.4.3 Hasil Pembelajaran Dimensi Proses Kognitif

Gambar 2.4 Bagan Ranah Kognitif

Kategori	Proses Kognitif	Nama-nama Lain
1. Mengingat-mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang	1.1 Mengenali	Mengidentifikasi
	1.2 Mengingat kembali	Mengambil
2. Memahami mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucap, ditulis, dan digambar oleh pendidik.	2.1 Menafsirkan	Mengklasifikasi, Memparafrasekan, Mempresentasikan, Menerjemahkan.
	2.2 Mencontohkan	Mengilustrasikan, Memberi contoh.
	2.3 Mengklasifikasikan	Mengkategorikan, Mengelompokan.
	2.4 Merangkum	Mengabstraksi, Mengeneralisasi.
	2.5 Menyimpulkan	Menyarikan, Mengekstrapolasi, Menginterpolasi, Memprediksi.
	2.6 Membandingkan	Mengontraskan, Memetakan, Mencocokkan.
	2.7 Menjelaskan	Membuat model
3. Mengaplikasikan menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.	3.1 Mengeksekusi	Melaksanakan
	3.2 Mengimplementasikan	Menggunakan
4. Menganalisis memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunan dan menentukan hubungan-hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan.	4.1 Membedakan	Menyendiri, Memilah, Memfokuskan, Memilih.
	4.2 Mengorganisasi	Mengemukan koherensi, Memadukan, Membuat garis besar, Mendeskripsikan peran, Menstrukturkan.
	4.3 Mengatribusikan	Mendekonstruksi
5. Mengevaluasi mengambil keputusan berdasarkan kriteria	5.1 Memeriksa	Mengkoordinasi, Mendeteksi, Memonitor,

dan standar.		Menguji.
		5.2 Mengkritik
6. Mencipta	–	6.1 Merumuskan
memadukan bagian-bagian	untuk	6.2 Merencanakan
membentuk suatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang original		6.3 Memproduksi
		Menilai
		Membuat hipotesis
		Mendesain
		Mengkontruksi

Sumber: (Mutrofin, 2017:132-136)

Berdasarkan penjelasan mengenai hasil belajar di atas, maka dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti yaitu hasil belajar ranah kognitif yang meliputi mengetahui ( C1), memahami ( C2), menerapkan (C3), dan menganalisis ( C4). Penelitian tersebut dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga peneliti mengetahui proses siswa mendapatkan hasil akhir sebagai produk pembelajaran.

#### 2.4.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa factor dalam pembelajaran. Menurut Rusman (2013:124) mempengaruhi hasil belajar antara lain.

##### a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri individu. Faktor internal dibagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Faktor fisiologis, meliputi kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani.
- 2) Faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, daya alam.

##### b. Fakto Instrumental

Faktor eksternal adalah faktor yng mempengaruhi hasil belajar dari luar diri siswa, faktor eksternal dibagi menjadi dua, yaitu.

- 1) Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan meliputi faktor lingkungan fisik dan lingkungan social. Faktor lingkungan

fisik dapat berupa alam misalnya, suhu, kelembapan, dan lain-lain. Suasana kelas yang panas karena kekurangannya ventilasi udara dapat berupa kondisi yang ada di dalam kelas maupun masyarakat.

- 2) Faktor instrumen adalah faktor yang keberadaan dan penggunaan dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Jadi, faktor internal maupun factor eksternal yang mempengaruhi asil belajar siswa harus diperhatikan oleh guru. Kedua factor tersebut menjadi penentu hasil belajar tidaknya tujuan pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa oleh guru.

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Nurjannah, dkk (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) berbantu mendia Kartu Domino Terhadap Hasil belajara IPA Siswa Sekolah Dasar menunjukkan bahwa hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada metode kooperatif tipe Team Games Tournamen berbantu kartu domino terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pelajaran IPA pokok bahasan kekayaan energy di SDN Tegalgede 01 Jember. Hal tersebut dibuktikan dengan perbedaan nilai hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata nilai pada kelas eksperimen sebesar 77,16, sedangkan kelas kontrol 65,82. Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilakukan menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 5,011 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,994, maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,011 > 1,994$  dari  $db = 69$  pada taraf signifikansi 5% sehingga hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan dihipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa ada pengaruh penerapan metode kooperatif tipe TGT berbantu kartu domino terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA di SDN Tegalgede 01 Jember diterima.

Mardiana., S (2015) dalam penelitiannya yang Berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015” hasil

penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Aktivitas Belajar Akuntansi yang telah mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu  $> 75\%$ . Sesuai dengan yang diungkapkan E. Mulyasa (2006: 256) bahwa pembelajaran yang dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran.

Tanireja.,T dkk (2012: 73) Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kerjasama antar siswa dan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Sejalan dengan hasil penelitian, penelitian ini sesuai dengan penelitian relevan sebelumnya, yaitu penelitian oleh Ika Nursanti yang menyatakan bahwa Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Nursanti pada tahun 2014 menyebutkan bahwa terjadi peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi dari 67,48% pada siklus I menjadi 81,77% pada siklus II.

Hapsari., I (2011) dalam penelitiannya yang Berjudul “Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang” Ludo Words Game efektif untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada anak SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya. Ludo Words Game dapat meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada anak SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya dengan hasil  $F= 2,582$  dan nilai  $p = 0,019$  setelah dilakukan penyeragaman (matching) pada beberapa variabel kontrol. LWG merupakan suatu permainan yang dapat digunakan sebagai suatu metode belajar bahasa Inggris anak yang dilakukan sambil bermain sehingga anak merasa senang dalam melakukannya. Tinggi rendahnya Jumlah kosakata bahasa Inggris yang dimiliki anak dipengaruhi oleh Usia, IQ, Pendidikan orang tua, penghasilan, pekerjaan orang tua, kursus bahasa Inggris dan keaktifan mengikuti bahasa Inggris.

Yanida., F dkk (2018) “Efektivitas Media Permainan Ludo Berbasis Chemoedutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem

Periodik Unsur Kelas X SMAN 5 PADANG”. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media permainan ludo berbasis chemo edutainment efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 5 Padang. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen (85,67) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (79,89), serta didukung oleh analisis uji-t yang memperoleh thitung (2,84) > ttabel (1,67). Selain itu, berdasarkan hasil uji N-Gain dapat diketahui bahwa peningkatan pemahaman kelas eksperimen (0,76) lebih baik daripada kelas kontrol (0,63).

Wulandari, dkk (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur pada Tahun Ajaran 2013/2014” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) (kelas eksperimen) dengan hasil belajar yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) (kelas kontrol). Hasil penelitian yang diperoleh adalah nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 83,39 dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 70,78. Kriteria pengujian jika thitung > ttabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan  $dk=n_1+n_2-2$  dan  $\alpha =5\%$ . Hasil uji hipotesis diperoleh thitung sebesar 6,27 dan ttabel sebesar 2,00 maka thitung > ttabel yaitu  $6,27 > 2,00$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur tahun ajaran 2013/2014.

Putra, dkk (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Media Hidden Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus 4 Sukasada” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media hidden chart dan yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan perhitungan statistik, diperoleh rata-rata hasil belajar IPA kelompok eksperimen

adalah 15,70 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 12,68. Hasil analisis data uji t diperoleh data thitung sebesar 3,47 dan ttabel 2,02 (dengan db = 37 dan taraf signifikansi = 5%) hal ini berarti thitung > ttabel ( $3,47 > 2,02$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media hidden chart berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gugus 4 Sukasada Buleleng. Ernawati, dkk (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus 6 Mengwi Badung” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan perhitungan statistik, diperoleh hasil rata-rata kelompok eksperimen 78,36 dan kelompok kontrol 69,53. Hasil analisis uji thitung = 3,67 dan ttabel = 2,00, menunjukkan bahwa thitung > ttabel ( $3,67 > 2,00$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Gugus 6 Mengwi Badung Tahun Ajaran 2012/2013.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional (thitung = 3,67 > ttabel = 2,00). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT member pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gugus 6 Mengwi, Badung.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ludo dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut dapat digunakan untuk memperkuat wawasan teori penelitian. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Karangrejo 02

Jember tema 7 peristiwa dalam kehidupan dengan menggunakan metode *Kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ludo pintar.

## 2.6 Kerangka Berfikir

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek kognitif saja, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor. Pembelajaran yang direkomendasikan pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik integratif. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan bahwa untuk memperkuat pendekatan ilmiah, tematik terpadu, dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) diterapkan pembelajaran berbasis penelitian (inkuiri), namun pada pelaksanaan kurikulum 2013 masih belum berlangsung secara optimal. Berbagai kendala sering dialami oleh guru maupun siswa. Permasalahan yang dirasakan oleh guru terkait dengan kesenjangan hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa serta keterbatasan waktu dalam penerapan kurikulum 2013. Kesenjangan yang terjadi di dalam kelas membuat proses belajar mengajar menjadi kurang kondusif, karena siswa yang pandai akan cepat memahami materi, sedangkan siswa yang kurang pandai akan sulit untuk memahami materi pembelajaran. Hal inilah yang akan menjadikan timbulnya kegaduhan di dalam kelas, sehingga pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2018 di SDN Karangrejo 02 Jember, dalam penerapan kurikulum 2013 guru merasa kesulitan karena kurangnya materi pada buku guru dan buku siswa. Masalah tersebut harus diatasi dengan cara guru harus mampu mengembangkan materi yang terdapat pada buku guru dan buku siswa. Guru juga harus pandai dalam memilih metode pembelajaran yang menarik bagi siswa agar mereka tidak bosan dalam pembelajaran. Selain itu, berdasarkan kesimpulan dari beberapa penelitian yang relevan dinyatakan bahwa penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran dapat memberikan

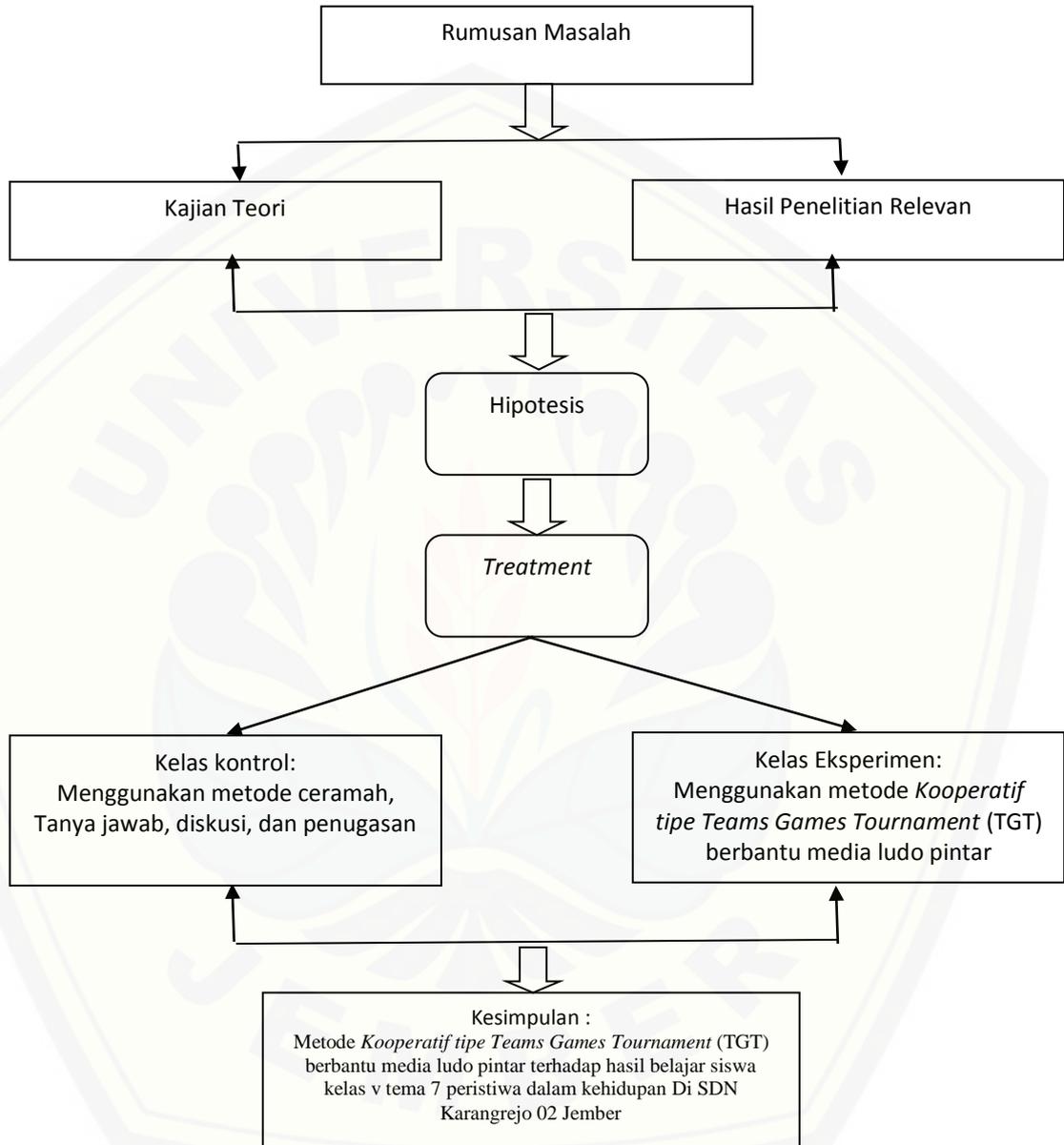
pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut dapat digunakan untuk memperkuat wawasan teori penelitian.

Metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini dapat digunakan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan yang tentunya disukai oleh siswa Sekolah Dasar. Melalui belajar sambil bermain, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Model TGT ini dapat menjadi upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa, menumbuhkan minat belajar siswa, melatih siswa menyampaikan pendapat dan berpikir kritis, melatih siswa bekerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok, serta melatih siswa dalam persaingan sehat antar kelompok.

Adanya pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar tema 7 peristiwa dalam kehidupan kelas V ini dapat dibuktikan melalui penelitian eksperimen. Pada penelitian eksperimen terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Awal pertemuan, pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode konvensional yang biasa guru terapkan seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan pemberian tugas. Pada akhir pembelajaran, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes akhir (posttest), hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan/treatment.

Dari perlakuan yang telah diberikan tersebut, diharapkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar tema 7 peristiwa dalam kehidupan kelas V di SDN Karangrejo 02 Jember.

Gambar 2.5 Bagan kerangka berfikir



### **2.7 Hipotesis.**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Ada pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Di SDN Karangrejo 02 Jember.



### BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab 3 metode penelitian ini akan diuraikan tentang: (1) Desain Penelitian; (2) Tempat dan Waktu Penelitian; (3) Subyek Penelitian; (4) Variable Penelitian; (5) Definisi Operasional; (6) Langkah-Langkah Penelitian; (7) Teknik Pengumpulan Data; (8) Pengembangan Kualitas Instrumen; (9) Metode Analisis Data.

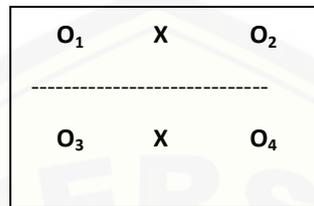
#### 3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017:107) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian yang digunakan adalah Eksperimen semu (*Quasi experimental*). *Quasi experimental* merupakan desain yang memiliki kelompok kontrol, namun tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017:77). Bentuk desain *Quasi experimental* yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji homogenitas langkah selanjutnya memberikan perlakuan (*treatment*) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan saintifik dengan berbantu metode *Kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ludo pintar. Pada kelas kontrol tanpa menggunakan perlakuan atau menggunakan metode saintifik. Kedua kelompok subjek tersebut, kemudian dikenakan pengukuran atau observasi (*post-test*) yang sama (Tuckman,1999).

Kelas eksperimen dan kelas kontrol ini sama-sama diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan masing-masing kelas atau kelompok. Kelas eksperimen diberikan perlakuan atau (*treatment*) yaitu menerapkan pendekatan saintifik dengan berbantu metode *Kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ludo pintar, sedangkan pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan menggunakan menerapkan pendekatan saintifik dengan berbantu

metode *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media ludo pintar. Kelompok kontrol dan eksperimen kemudian diberikan tes akhir (*post-test*). Berikut gambar mengenai desain penelitian.

Gambar 3.1 Nonequivalent Control Group



*Design* (Tuckman, 1999:172)

Berdasarkan desain dan pola *Nonequivalent Control Group Design* tersebut, maka prosedur penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 desain Pembelajaran

	1	2	3	4	5
Kelas eksperimen	$O_1$	$X_1$	$X_2$	$X_3$	$O_2$
Kelas control	$O_3$	$X_4$	$X_5$	$X_6$	$O_4$

Keterangan :

$O_1$  : *Pre test* kelompok eksperimen

$O_2$  : *Post test* kelompok eksperimen

$O_3$  : *Pre test* kelompok kontrol

$O_4$  : *Post test* kelompok kontrol

$X_1, X_2, X_3$  : Perlakuan teori belajar van Hiele

$X_4, X_5, X_6$  : Perlakuan metode diskusi

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

#### 3.2.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Karangrejo 02 Jember dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Adanya kesediaan dari pihak SDN Karangrejo 02 Jember untuk dijadikan tempat penelitian.
- b. Adanya kerja sama yang baik dengan pihak sekolah sehingga memperlancar pelaksanaan penelitian.
- c. Kurikulum yang diterapkan di SDN Karangrejo 02 Jember sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh peneliti, baik dari segi lokasi maupun dana.
- d. Terjangkau oleh peneliti, baik dari segi alokasi maupun dana.
- e. Guru kelas VA dan VB di SDN Karangrejo 02 Jember belum pernah menerapkan metode *Kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) ludo pintar dalam proses pembelajaran.

#### 3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2018/2019 semester genap.

### 3.3 Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah keseluruhan jumlah siswa kelas IV di SDN Karangrejo 02 Jember yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VA yang berjumlah 31 orang siswa dan Kelas VB yang terdiri dari 27 orang siswa. Penentuan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dilakukan dengan uji homogenitas dengan menggunakan instrumen atau soal yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPS (*Statistical for Social Science*) PC versi 21.0.

### 3.4 Variable Penelitian

Variable dapat diartikan sebagai suatu konsep yang dapat didefinisikan dan diukur pengaruhnya serta dibedakan dengan konsep yang lain. Variable merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai obyek penelitian, (Masyhud, 2014:51)

a. Variable bebas

Variable bebas merupakan faktor yang memberikan suatu pengaruh, variable bebas pada penelitian ini yaitu metode kooperatif tipe team games tournament (TGT).

b. Variable terikat

Variable terikat merupakan factor yang muncul akibat suatu pengaruh. Variable terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kelas V (ranah kognitif, ranah afektif , dan ranah psikomotor) tema Benda-benda Disekitar.

c. Variable kontrol

Variable kontrol ini merupakan variable yang dikendalikan atau dibuat konstan, sehingga hubungan antara variable bebas dan variable terikat tidak dipengaruhi oleh factor luar yang tidak diteliti. Variable kontrol pada penelitian ini yaitu guru, siswa, waktu penelitian, materi pembelajaran, dan alat evakuasi.

### 3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan dapat diamati (diobservasi) (Masyhud, 2014:55). Beberapa istilah penting dalam dalam penelitian ini perlu ditegaskan pengertiannya untuk menghindari timbulnya perbedaan pengertian dan kesalah fahaman. Istilah-istilah penting dalam penelitian ini ditegaskan pengertian sebagai berikut:

1. Metode kooperatif tipe Team Games Tournament

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Adalah model pembelajaran yang diawali dengan penyajian materi di depan kelas, pembentukan kelompok belajar, melakukan kegiatan permainan sesuai

aturan, melakukan kegiatan pertandingan dengan menjawab pertanyaan pertanyaan yang tersedia, dan mengumumkan kelompok yang berhasil memenangkan pertandingan serta memberikan penghargaan.

## 2. Media ludo pintar

Permainan *Ludo Pintar* dimaninkan oleh dua samapai dengan empat orang menggunakan pion-pion yang sudah disediakan pada saat tournament. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencapai rumah utama yang sesuai dengan warna pion, yaitu tujuan dari akhir permainan. Untuk mencapai rumah utama pemain harus melewati kotak-kotak, dimana setiap pemberhentian terakhir dari pion yang sesuai dengan nomor dadu yang keluar siswa wajib mengambil kartu nomor untuk menentukan nomor berapa siswa harus menjawab soal-soal yang telah disediakan.

## 3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah selisih antara skor pre-test dan post-test yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar tematik kurikulum 2013 di kelas V SDN Karangrejo 02 Jember dengan menerapkan metode saintifik berbantu media ludo pintar yang mencakup ranah kognitif dari kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4) yaitu aspek mengingat (remembering), memahami (understanding), menerapkan (applying), dan menganalisis (analying).

### 3.6 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Merumuskan masalah.
- 2) Melakukan studi literatur tentang hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.
- 3) Merumuskan hipotesis penelitian.
- 4) Melakukan tes awal (*pretest*) untuk kelompok eksperimental dan kontrol dengan menggunakan instrumen yang sama.

- 5) Melakukan uji homogenitas untuk menetapkan kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- 6) Menyiapkan materi pada masing-masing kelas dengan menggunakan perlakuan yang akan diteliti.
- 7) Melakukan penelitian dengan memberi perlakuan terhadap kelompok eksperimental.
- 8) Melakukan (*posttest*) pada semua kelompok, baik kelompok eksperimental maupun kelompok kontrol dengan menggunakan instrumen yang sama, yaitu instrumen yang telah digunakan dalam *pretest*.
- 9) Melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data *t-test*.
- 10) Melakukan uji hipotesis penelitian.
- 11) Menyimpulkan hasil penelitian.

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data yang relevan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 3.7.1 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan latihan soal yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran. Biasanya tes hasil belajar ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif dampak penerapan metode tertentu atau model tertentu dalam kegiatan pembelajaran (Masyhud, 2016:265). Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Dalam penelitian ini tes dibagi menjadi dua, sebagai berikut.

1. *Pre-test* dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*). *Pre-test* tersebut digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
2. *Post-test* dilakukan setelah proses kegiatan pembelajaran Matematika pokok bahasan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. *Post-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah proses kegiatan pembelajaran.

Tes yang digunakan adalah tes objektif dengan bentuk soal pilihan ganda dengan item a, b, c dan d sebanyak 38 soal. Tes objektif pilihan ganda adalah

bentuk tes yang mempunyai satu jawaban benar atau paling tepat. Keuntungannya yaitu: (a) penilaiannya sangat objektif, dan (b) dalam tes bentuk objektif dimungkinkan dapat ditulis butir soal dalam jumlah banyak. Sedangkan kelemahannya yaitu: (a) tes objektif diragukan kemampuannya untuk mengukur hasil belajar yang kompleks dan tinggi, dan (b) peluang melakukan tebakan sangat tinggi.

### 3.7.2 Perlakuan (*Treatment*)

Perlakuan yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan suatu metode pembelajaran yang berbeda pada setiap kelas.

1. Untuk kelas eksperimen yaitu kelas IVB, pembelajarannya menggunakan metode eksperimen
2. Untuk kelas kontrol yaitu kelas IVA, pembelajarannya menggunakan metode diskusi.

## 3.8 Pengembangan Kualitas Instrumen

### 3.8.1 Uji Validitas Instrumen

Validitas Instrumen berkenaan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai, sehingga benar – benar menilai apa yang seharusnya dinilai (Sudjana, 2016:2). Menurut Masyhud (2016:293) sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengungkapkan apa yang hendak diketahui atau diukur.

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan pada instrumen tes. Uji validitas pada instrumen tes digunakan untuk menguji valid tidaknya setiap butir soal yang akan digunakan saat *pretest* dan *post test* . Instrumen yang digunakan untuk *pretest* dan *post test* sebanyak 40 soal yang sebelumnya dikonsultasikan atau validasi terlebih dahulu oleh validator.

Validator soal pada penelitian ini yaitu satu dosen PGSD Universitas Jember yang bernama Bapak Drs. Hari Satrijono. M.Pd dan satu orang guru kelas V SDN Karangrejo 02 Jember yang bernama Ibu Slamet Hariyanti, S.Pd. Untuk memperoleh gambaran kelayakan soal, maka validator diminta untuk memberikan

skor 1-5, setelah itu skor yang diperoleh dari setiap validator digabung kemudian dianalisis. Untuk dapat diolah berdasarkan kriteria validasi yang ada, maka skor tersebut harus diubah menjadi skala 100 dengan rumus sebagai berikut.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = Validitas instrument

Srt = Skor riil tercapai

Smt = Skor maksimal yang dapat tercapai

(Masyhud, 2016: 246)

Hasil analisis validasi instrumen kemudian dikonfirmasi dengan kriteria validitas instrumen pada tabel 3.4 dibawah ini.

Tabel 3.4 Kriteria Hasil Validasi Instrumen oleh Validator

<b>Kriteria Skor</b>	<b>Kategori Kelayakan Instrumen</b>
81-100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup layak
21 – 40	Kurang layak
0 - 20	Sangat Kurang Layak

Dikutip dari Masyhud (2016: 243)

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator di atas, dilakukan analisis kelayakan instrumen dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menyiapkan tabel persiapan analisis validasi instrumen.

Adapun hasil analisis validasi instrumen dari tiga validator dapat diamati pada tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.5 Analisis Validasi Instrumen

Nomor	Skor Validator	Skor Validator	Skor	Nilai skala
Pernyataan	1	2	Rerata	1-100
1	4	5	4,5	90
2	4	4	4	80
3	4	5	4,5	90
4	4	4	4	80
5	5	4	4,5	90
6	4	4	4	80
7	4	4	4	80
8	4	5	4,5	90
9	4	5	4,5	90
10	4	5	4,5	90
Total	41	45	43	86

2. Menghitung nilai kelayakan instrument.

Berdasarkan data di atas, kemudian dihitung nilai kelayakan instrument tes yang dihasilkan menggunakan rumus yang ada.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{43}{50} \times 100$$

$$Valpro = 86$$

Hasil tersebut kemudian dikomunikasikan dengan table kriteria uji kelayakan instrument, maka termasuk dalam kategori Sangat layak, karena berada pada rentangan skor antara 81-100. Berdasarkan keputusan tersebut, maka instrument tes yang dihasilkan sangat layak untuk di ujicobakan.

Cara penskoran pada instrument tes ini yaitu jika jawaban benar diberi skor 1 dan jika jawaban salah diberi skor 0. Selanjutnya, data tersebut dimasukan pada table untuk analisis uji validitas empirik tes menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson. Adapun rumus korelasi *product moment* yang digunakan untuk uji validitas adalah sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N\sum X^2) - (\sum X)^2] [N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{XY}$  = koefisien korelasi skor butir soal dengan skor total

X = skor butir soal

Y = skor total

N = jumlah sampel

Hasil korelasi tersebut kemudian dikonsultasikan dengan r-tabel pada taraf signifikansi 0,05. Jika tidak korelasi item tersebut sama atau lebih tinggi dari pada r-tabel, maka item tersebut valid, dan sebaliknya jika korelasi item tersebut lebih rendah dari pada r-tabel, maka item tersebut tidak valid. Rangkuman hasil uji validitas instrument tes dapat dilihat pada tabel 3.4 yang terdapat pada lampiran tabel.

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa dari 40 item soal yang di ujikan terdapat 2 soal yang tidak valid, sehingga di peroleh 38 item soal yang valid, hasil dari uji validitas sebagai tindak lanjut uji realibilitas menggunakan metode belah dua atau *split half*.

### 3.8.2 Uji Relibilitas Instrumen

Reabilitas pada alat penilaian adalah ketetapan atau keajengan alat tersebut dalam menilai yang dinilainya. Artinya meskipun alat penilaian tersebut digunakan berkali-kali tetapi memberikan hasil yang relative sama. Uji reabilitas instrument pada penelitian ini menggunakan metode belah dua atau *split-half* karena jumlah butir instrument genap. Tahap pertama yang digunakan penelitian adalah mengkorelasikan kedua bagian soal yang telah dibedakan menjadi bagian ganjil dan genap. Proses penghitungan korelasi tersebut menggunakan rumus korelasi *product momen* dengan angka kasar. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N\sum X^2) - (\sum X)^2] [N\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{XY}$  = koefisien korelasi skor soal item ganjil dengan skor soal item genap

X = skor soal item ganjil

Y = skor soal item genap

N = jumlah sampel

(Masyhud, 2016: 305)

Hasil korelasi, selanjutnya diuji dan dianalisis kembali dengan rumus *Spearman-Brown* sebagai berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split-half}}}{1 + r_{xy \text{ split-half}}}$$

Keterangan :

$R_{11}$  = koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ split-half}}$  = hasil korelasi belah dua

(Diadaptasi dari Hughes, 1994 dalam Masyhud, 2016: 304)

Tabel 3.5 Penafsiran hasil uji reliabilitas

Hasil uji realibilitas	Kategori reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak reliable
0,80 – 0,84	Reliabilitas cukup
0,85 – 0,89	Reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Dikutip dari Masyhud (2016: 302)

Berdasarkan data tabel persiapan analisis uji realibilitas instrumen dengan metode belah dua, maka jumlah skor butir bagian ganjil (X) dikorelasikan

dengan jumlah skor butir soal bagian genap (Y) dan diperoleh data seperti yang tersaji pada table 3.6 yang terdapat pada lampiran tabel.

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N\sum X^2) - (\sum X)^2] [(N\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{XY} = \frac{28 \times 7287 - (436)(452)}{\sqrt{[(28 \times 7178) - (436)^2] [(28 \times 7546) - (452)^2]}}$$

$$r_{XY} = \frac{204,036 - 197,072}{\sqrt{[200,984 - 190,096] [211,288] - 204,304}}$$

$$r_{XY} = \frac{6,964}{\sqrt{[10,888] [6,984]}}$$

$$r_{XY} = \frac{6,964}{\sqrt{76,041}}$$

$$r_{XY} = \frac{6,964}{8,720}$$

$$r_{XY} = 0,80$$

Berdasarkan perhitungan di atas, diketahui bahwa hasil korelasi jumlah skor bagian belahan ganjil dengan bagian belahan genap yaitu sebesar 0,80. Hasil korelasi tersebut kemudian dikonsultasikan dengan r-tabel pada taraf signifikan 5% yaitu sebesar 0,374. Nilai korelasi tersebut lebih tinggi dari pada r-tabel ( $0,80 > 0,374$ ), maka item soal tersebut dinyatakan reliabilitas, kemudian hasil korelasi tersebut di uji dan di analisis kembali dengan rumusan *Spearman-Brown*.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split-half}}}{1 + r_{xy \text{ split-half}}}$$

$$R_{11} = \frac{2 \times 0,80}{1 + 0,80}$$

$$R_{11} = \frac{1,6}{1,80}$$

$$R_{11} = 0,86$$

Berdasarkan hasil koefisien realibilitas di atas diperoleh angka sebesar 0,86. Dilihat dari tabel penafsiran hasil uji reliabilitas tes, bahwa nilai koefisien reliabilitas 0,86 termasuk kategori reliabilitas sangat tinggi.

### 3.8.3 Analisis Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan Instrumen

Instrumen penelitian berupa tes, setelah melewati uji validitas dan reliabilitas harus diuji kembali untuk memenuhi persyaratan daya pembeda dan tingkat kesulitannya. Butir tes yang baik adalah butir tes yang dapat membedakan antara kelompok yang pandai dan kelompok yang lemah, jadi setiap butir tes memiliki daya deskriminasi. Butir tes dikatakan tidak baik, jika butir tes tersebut dapat dijawab oleh semua siswa baik pada kelompok pandai, maupun kelompok rendah, sehingga daya pembedanya 0 (nol). Suatu soal telah dianggap memenuhi persyaratan Indeks Daya Pembeda (IDP) yaitu minimal 0,20.

Cara menentukan daya pembeda instrumen tes dapat dilakukan dengan menghitung perbedaan persentase antara jawaban betul dari peserta tes kelompok pandai dan peserta kelompok rendah. Selanjutnya, membuat tabel distribusi jawaban untuk jawaban kelompok tinggi (pandai) dan jawaban kelompok rendah atau lemah. Setelah menyusun jawaban benar masing-masing kelompok, yaitu kelompok pandai dan kelompok lemah, kemudian daya pembeda butir tes dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT + NR}{2}\right)}$$

Keterangan :

IDP = Indeks Daya Pembeda Tes

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi atau pandai

JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah atau lemah

NT = Jumlah peserta tes (testee) pada kelompok tinggi/pandai

NR = Jumlah peserta tes (testee) pada kelompok rendah/lemah

(Masyhud, 2016: 314).

Hasil penghitungan indeks daya beda tes tersebut kemudian diklasifikasikan sebagaimana tabel 3.6 berikut ini.

Indek Daya Beda	Klasifikasi
Tanda Negatif	Tidak ada daya pembeda
< 0,20	Daya pembeda sangat lemah
0,21 – 0,40	Daya pembeda lemah
0,41 – 0,60	Daya pembeda cukup
0,61 – 0,80	Daya pembeda baik
0,81 – 1,00	Daya pembeda sangat baik

Dikutip dari Masyhud (2016: 315)

Setelah proses penghitungan indeks daya beda selesai dilakukan, maka selanjutnya menghitung indeks tingkat kesulitan. Indeks tingkat kesulitan tes mengarah kepada berapa sulit setiap butir instrument tes yang digunakan. Perhitungan indeks kesulitan tes tetap mengacu pada tabel distribusi jawaban kelompok pandai dan kelompok rendah. Butir tes yang direkomendasikan untuk digunakan adalah butir tes yang memiliki tingkat kesulitan antara 10% sampai dengan 90%. Rumus untuk penghitungan indeks tingkat kesulitan adalah sebagai berikut.

$$IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\%$$

Keterangan :

IKES = Indeks tingkat kesulitan tes

JKT = Jawaban benar kelompok tinggi

JKR = Jawaban benar kelompok rendah

NT = Jumlah peserta tes (testee) pada kelompok tinggi/pandai

NR = Jumlah peserta tes (testee) pada kelompok rendah/lemah

(Masyhud, 2016: 315).

Hasil penghitungan indeks tingkat kesulitan test tersebut kemudian diklasifikasikan sebagaimana tabel 3.8 berikut ini.

Tabel 3.8 Klasifikasi indeks tingkat kesulitan tes

Indeks Tingkat Kesulitan	Klasifikasi
< 20%	Sangat sulit

21% - 40%	Sulit
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Mudah
81% - 100%	Sangat mudah

Dikutip dari Masyud (2016: 316)

### 3.9 Metode Analisis Data.

Setelah selesai dilaksanakan penelitian eksperimen, maka hasil penelitian dari kedua kelompok diolah dengan membandingkan kedua mean menggunakan rumus *t-test* sampel terpisah. Uji-t sampel terpisah dipilih karena data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan data dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun rumus uji-t dengan sampel terpisah adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

(Sumber: Masyud, 2016: 382)

Keterangan:

$M_1$  : Nilai rata-rata kelompok  $x_1$  (kelompok kelas eksperimen).

$M_2$  : Nilai rata-rata kelompok  $x_2$  (kelompok kelas kontrol)

$x_1$  : Deviasi setiap nilai  $x_1$  dari rata-rata  $x_1$

$x_2$  : Deviasi setiap nilai  $x_2$  dari rata-rata  $x_2$

$N$  : Banyaknya subjek/ sampel penelitian. (Masyud, 2016:382)

Hasil analisis t (*t-test*) menunjukkan ada pengaruh atau perbedaan antara satu variabel terhadap variabel lainnya. Hal ini belum menunjukkan seberapa besar keefektifan relatif yang dicapai oleh suatu kelompok dibandingkan dengan kelompok lainnya. Oleh karena itu, hasil uji t (*t-test*) masih perlu dilanjutkan dengan uji keefektifan relatif.

Uji keefektifan relatif dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)}$$

(Sumber: Masyud, 2016: 384)

Keterangan:

ER = tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol

MX<sub>1</sub> = mean atau rata-rata nilai pada kelompok kontrol

MX<sub>2</sub> = mean atau rata-rata nilai pada kelompok eksperimen.

(Masyud, 2016: 384)

Hasil keektifan relatif tersebut, kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

<b>Hasil Uji Keefektifan Relatif</b>	<b>Kategori Keefektifan</b>
<b>81% - 100%</b>	Keefektifan sangat tinggi
<b>61% - 80%</b>	Keefektifan tinggi
<b>41% - 60%</b>	Keefektifan sedang
<b>21% - 40%</b>	Keefektifan rendah
<b>0% - 20%</b>	Keefektifan sangat rendah

(Masyud, 2016: 385)

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Hipotesis

$H_a$  : ada pengaruh metode inkuiri terhadap hasil belajar tema Indahnya Keragaman Negeriku pada siswa kelas V di SDN Karangrejo 02 Jember.

$H_0$  : tidak ada pengaruh metode inkuiri terhadap hasil belajar tema Indahnya Keragaman Negeriku pada siswa kelas V di SDN Karangrejo 02Jember.

b. Pengujian hipotesis

Jika nilai  $t \geq 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

Jika nilai  $t \leq 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima

c. Keputusan hasil pengujian hipotesis

- 1) Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95%.
- 2) Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) diterima, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih kecil daripada nilai  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95%.

## BAB 5. PENUTUP

Pada bagian ini diuraikan tentang: (1) kesimpulan; dan (2) saran.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran konvensional Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Perbedaan pengaruh tersebut yaitu hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model belajar konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai setelah diberikan perlakuan (*posttest*) pada tema Peristiwa Dalam Kehidupan menggunakan uji-t pada kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai *posttest* ranah kognitif pada kelas eksperimen sebesar 78,6, sedangkan pada kelas kelas kontrol sebesar 65,45. Hasil perhitungan uji-t pada ranah kognitif sebesar 6,511. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  yaitu  $6,511 > 2,000$ , maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hasil perhitungan uji ER menunjukkan bahwa metode pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar pada ranah kognitif memiliki tingkat keefektifan relatif sebesar 47% dengan kategori keefektifan sedang.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, saran pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi kepala sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam rangka memperbaiki kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah serta dapat menjadi bahan evaluasi bagi sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru pada saat pembelajaran.
- b. Bagi guru, metode Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar diharapkan dapat menjadialternatif metode pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan masukan untuk penelitian selanjutnya. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga diharapkan hasil penelitian selanjutnya dapat memberikan hasil yang lebih baik.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad., A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahterah.
- Ernawati., D., A.Putra, dan Suadnyana. 2012. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa.
- Hapsari., I (2011) dalam penelitiannya yang Berjudul “Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV Sd Muhammadiyah 4 Pucang”
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017. *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V Tema 7 Benda-Benda Di Sekitar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mardiana., S (2015) dalam penelitiannya yang Berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015”
- Masyhud, M. S. 2014. *Manajemen Profesi Kependidikan*. Yogyakarta:Kurnia Kalam Semesta.
- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMK).
- Mutrofin. 2017. *Hasil Pem(belajar)an Teori dan Pengukureannya*. Surabaya: LaksBang PRESSIndo
- Nurjannah, dkk (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) berbantu mendia Kartu Domino Terhadap Hasil belajara IPA Siswa Sekolah Dasar

- Prastowo, Andi. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritik Dan Praktik. Kencana, Yogyakarta.
- Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group
- Slavin, R.E. 2005. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Terjemahan: Nurulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumiati & Asra. 2007. Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Tanireja.,T dkk (2012: 73) Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)
- Yanida., F dkk (2018) “Efektivitas Media Permainan Ludo Berbasis Chemoedutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X Sman 5 Padang”.

## LAMPIRAN 1. MATRIK PENELITIAN

## MATRIK PENELITIAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	Variable	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Di Sdn Karangrejo 02 Jember	Adakah Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Peristiwa dalam Kehidupan Di SDN Karangrejo 02 Jember ?	1. Variable Bebas: Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)	• Siswa Belajar Secara Berkelompok	1. Responden: Siswa Kelas V SDN Karangrejo 02 Jember	1. Jenis Penelitian Ini Adalah Penelitian Eksperimen	Adakah Pengaruh Yang Signifikan Dalam Penggunaan Metode Bermain Berbantu Media Ludo Pintar Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Sdn Karangrejo 02 Jember.

---

<p>2. Variable Terikat: Hasil Belajar Siswa Kelas V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa Diberi Papan Permainan, Pion Dan Dadu.</li> </ul>	<p>2. Informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru Kelas V SDN Karangrejo 02 Jember</li> <li>- Siswa Kelas V SDN Karangrejo 02 Jember</li> </ul>	<p>2. Desain penelitian: <i>Quasi experimental pretest-posttest control group design.</i></p>
---	--	--	---

---

<p>1. Variable Kontrol: Pengguna-an Media Ludo Pintar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa Memahami Cara Bermain Ludo.</li> </ul>	<p>3. Pola Penelitian :</p> <p><i>Nonequivalent Control Group Design</i></p> <p>O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub> O<sub>3</sub> X O<sub>4</sub></p> <p>Keterangan</p> <p>O<sub>1</sub>: <i>Pretest</i> kelompok eksperimen</p> <p>O<sub>2</sub>: <i>Posttest</i> kelompok eksperimen</p> <p>O<sub>3</sub>: <i>Pretest</i> kelompok kontrol</p> <p>O<sub>4</sub>: <i>Posttest</i> kelompok kontrol</p> <p>X: Perlakuan (Tuckman, 1999).</p>
---	---	--

---

- Siswa Mencari

---

---

Pasangan  
Untuk  
Memahami  
Soal Dan  
Mendiskusi-  
kan Jawaban.

---

- Setelah  
Siswa  
Menyelesai-  
kan  
Permainan  
Tercepat,  
Guru  
Memberikan  
Apresiasi  
Kepada  
Siswa Yang  
Menang.
-

**LAMPIRAN 2. Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Karangrejo 02 Jember****1.1 Daftar Nama Siswa Kelas VA SDN Karangrejo 02 Jember Thun  
Pelajaran 2018/2019**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	Achmad Zacki Firmansyah	✓	
2	Aditya Aby Saputra	✓	
3	Alfian Dio Adinata	✓	
4	Ananda Satriya Adinata	✓	
5	Assyifa Nayya Rachman		✓
6	Aurelly Eka Syavira M.R		✓
7	Danakitri Al Fanani		✓
8	Danish Akmal Addavi	✓	
9	Dewi Maharani		✓
10	Dewi Salbila Ayu Lestari		✓
11	Diah Puspita Qurrotul Aini		✓
12	Insania Arta Cahya Liani		✓
13	Jesica Roselita Putra M.		✓
14	Jovita Na'ilah Andrienne		✓
15	Merly Citra Revita		✓
16	Meyida Arwanira A.G		✓
17	Mohammad Afif Arsalan	✓	
18	Mohammad Rofi'urruttabi	✓	
19	Muhammad Daffa L.S	✓	
20	Nurdina Kholidya A.P		✓
21	Nabila Wardani Safitri		✓
22	Nadhira Tri Saffitri		✓
23	Nafisyah Azahra		✓
24	Nailah Shifa Raihana		✓
25	Naufal Rafi Dzakhir	✓	
26	Nazril Maulana Fatha A.	✓	
27	Nezhava Eka Laura P.P		✓
28	Nurul Ridha Aisyah		✓
29	Paulina Dwi Nur A.		✓
30	Rahmania Nabila Putri		✓
31	Zaskya Dzahabiyah Z.A		✓

**Keterangan:**

Jumlah siswa laki-laki : 21 siswa

Jumlah siswa perempuan : 10 siswa

Guru Kelas IVA,

**Slamet Haryanti S.Pd**

**LAMPIRAN 3. Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Karangrejo 02 Jember****B.2 Daftar Nama Siswa Kelas VB SDN Karangrejo 02 Jember Tahun Pelajaran 2018/2019**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	Arya Rizky Bagus Saputra	✓	
2	Alaika Bima Aditya	✓	
3	Amalia Khoirunnisa		✓
4	Andini Tri Ramadhani	✓	
5	Bestara Bizurai	✓	
6	Chabibah Raihanun Wimansyah	✓	
7	Cut Raysa Rizqil Azizah		✓
8	Dwina Wulan Oktavia		✓
9	Felisa Ainur Fevi		✓
10	Gigih Satriya Dharma Nusa	✓	
11	Kayyisah Nailal Husna		✓
12	Muhammad Lhaksyuda Abisyar	✓	
13	Muhammad Rafif Rausyan Fikri	✓	
14	Muhammad I'am Sapura	✓	
15	Muhammad Reyza Azzaky Bafiyanto	✓	
16	Muhammad Rifqy Arkhan Al-Ajib	✓	
17	Muhammad Valentino Adi	✓	
18	Na'ilah Zahirah Fitri		✓
19	Nailatus Sholiha		✓
20	Natasha Afirstania Sarifin		✓
21	Putri Natwa Firsha C.		✓
22	Qurotul Aini Jihan Huriil Iin Aji		✓
23	Raffarel Altaqeano Rudiwinata	✓	
24	Rahaditya Fajar Anugerah	✓	
25	Rakha Panji Prawira	✓	
26	Rayi Azizah Kusuma Akeno		✓
27	Salsabila Adristi Sanjaya		✓

**Keterangan:**

Jumlah siswa laki-laki : 15 siswa

Jumlah siswa perempuan : 12 siswa

Guru Kelas IVB,

**Martina Indriana S.Pd**

**LAMPIRAN 4. Silabus Pembelajaran****Silabus Pembelajaran**

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 02 Jember
Kelas/Semester	: V/2
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan (Tema 7)
Subtema (Sub Tema 2)	: Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 10 × 35 menit (2 pertemuan)

**Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
<p><b>Bahasa Indonesia</b> 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p><b>Bahasa Inonesia</b> 3.5.1 Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah teks. 3.5.2 Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah teks. 4.5.1 Mempresentasikan informasi penting yang terdapat pada sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat. 4.5.2 Menuliskan informasi penting dan tidak penting yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kekalahan jepang melawan sekutu</li> <li>• Kalor dapat merubah suhu benda</li> <li>• Informasi penting dan gagasan utama dari teks bacaan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membentuk kelas menjadi 8 kelompok secara heterogen.</li> <li>• Guru menjelaskan menemukan informasi dari teks</li> <li>• Guru membacakan contoh teks bacaan yang berjudul ” Kekalahan Jepang Melawan Sekutu” untuk mencari informasi penting.</li> <li>• Guru menjelaskan ”peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia”</li> <li>• Guru meminta siswa mengamati gambar pada buku.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk melatih</li> </ul>	<p>1.Penilaian hasil belajar kognitif dengan tes</p> <p>2.Penilaian hasil belajar afektif dengan tes</p> <p>3.Penilaian hasil belajar psikomotorik dengan tes</p>	<p><b>Sumber belajar</b> 1.Buku siswa kelas V tema Peristiwa dalam Kehidupan .</p> <p>2.Buku guru kelas V tema Peristiwa dalam Kehidupan .</p> <p><b>Media Pembelajaran</b> Ludo Pintar</p>

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
<b>IPA</b> 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.  4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	terdapat pada sebuah teks.			kemampuan menganalisis gambar dengan panduan pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa.	
	<b>IPA</b> 3.7.1 Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda.			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi semua jawaban siswa.</li> </ul>	
	3.7.2 Mengidentifikasi Pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa mencari keterkaitan gambar dan peristiwa penjajahan yang dialami oleh bangsa Indonesia.</li> </ul>	
	4.7.1 Mempraktikkan percobaan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa memahami bacaan dan mengamati gambar tentang contoh kalor dapat mengubah suhu benda.</li> </ul>	
	4.7.2 Mendiskusikan percobaan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan siswa membentuk</li> </ul>	

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
<p><b>IPS</b></p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>benda</p> <p><b>IPS</b></p> <p>3.4.1 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa</p> <p>3.4.2 Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.1 Mendiskusikan upaya mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.2 Menuliskan penyebab terjadinya penjajahan bangsa Indonesia.</p>		<p>kelompok untuk melakukan percobaan untuk mengetahui kalor dapat mengubah suhu benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan siswa mengamati peristiwa-peristiwa yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda yang disebabkan kalor dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, siswa diminta menuliskan hasil pengamatan pada kolom yang tersedia. Siswa diarahkan saat melakukan kegiatan ini boleh meminta bantuan atau bimbingan orang dewasa yang</li> </ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>dianggap mengetahui tentang perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian tiap kelompok.</li><li>• Guru membagi kembali siswa ke dalam 2 kelompok besar yang berisikan 4 kelompok kecil di dalamnya dimana setiap kelompok terdiri dari siswa heterogen dengan menempati meja games.</li><li>• Guru membacakan aturan permainan</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>Teams Games Tournament di depan kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan ludo pintar pada tiap kelompok yang berisi materi yang sudah diajarkan untuk mengasah kemampuan siswa</li><li>• Setiap kelompok berisikan 2-4 orang siswa yang mewakili setiap kelompok masing-masing.</li><li>• Guru membagikan lks pada setiap meja turnamen siswa</li><li>• Setiap siswa dalam satu meja kelompok turnamen wajib menjawab lks yang sudah disediakan guru dan menjawabnya secara bergiliran.</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<ul style="list-style-type: none"><li>• Kelompok yang berhasil menjawab lks dengan cepat dan benar mendapatkan sebuah bintang dari guru.</li><li>• Kelompok pemenang pertama dan kelompok pemenang kedua akan turnamen kembali di babak berikutnya.</li><li>• Kelompok yang kalah akan mereview kembali materi yang telah disampaikan oleh guru.</li><li>• Kelompok yang kalah mereview kembali materi yang telah di berikan oleh guru.</li><li>• Kelompok pemenang pertama dan kelompok</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>pemenang kedua akan turnamen kembali untuk menentukan pemenang.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengumumkan kelompok pemenang serta memberikan hadiah penghargaan</li><li>• Guru dan siswa bertanya jawab mengenai hal-hal apa saja yang masih belum dimengerti oleh siswa seputar materi yang telah dipelajari.</li><li>• Berdasarkan penyelidikan yang telah dilakukan oleh siswa pada pertemuan pertama, guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>informasi penting apa saja yang ada di dalam bacaan ” Kekalahan Jepang Melawan Sekutu”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mencari informasi penting yang ada di lingkungan kelas.</li> <li>• Guru membentuk kelompok untuk melakukan percobaan kalor mengubah suhu benda.</li> <li>• Guru meminta setiap kelompok untk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas.</li> <li>• Guru memberikan komentar pada penampilan siswa.</li> </ul>		
			<p><b>KELAS KONTROL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati</li> </ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>gambar pada buku.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa melatih kemampuan menganalisis gambar dengan panduan pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa.</li><li>• Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi semua jawaban siswa.</li><li>• Guru mengajak siswa mencari keterkaitan gambar dan peristiwa penjajahan yang dialami oleh bangsa Indonesia.</li><li>• Siswa membaca teks “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”.</li><li>• Siswa membaca dalam hati selama 15 menit.</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak.</li><li>• Siswa mengulas isi teks tentang “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”.</li><li>• Guru dapat menerapkan alternatif berikut sebagai metode pembelajaran.</li><li>• Siswa mencari dan menuliskan kosakata baku dan tidak baku yang terdapat pada bacaan “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”.</li><li>• Guru memfasilitasi kegiatan ini dengan menyediakan Kamus</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>Besar Bahasa Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa secara mandiri menjawab pertanyaan dengan mengisi kolom peta pikiran pada buku siswa.</li><li>• Guru berkeliling dan membantu secara privat siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan.</li><li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergiliran mempresentasikan hasilnya.</li><li>• Guru memberikan konfirmasi, apresiasi, dan penguatan kepada setiap jawaban siswa.</li><li>• Siswa memahami</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>bacaan dan mengamati gambar tentang contoh kalor dapat mengubah suhu benda.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok untuk melakukan percobaan untuk mengetahui kalor dapat mengubah suhu benda.</li><li>• Guru dapat menerapkan alternatif berikut sebagai metode pembelajaran.</li><li>• Guru meminta siswa mengamati peristiwa-peristiwa yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda yang disebabkan kalor dalam kehidupan</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>sehari-hari. Kemudian, siswa diminta menuliskan hasil pengamatan pada kolom yang tersedia. Siswa diarahkan saat melakukan kegiatan ini boleh meminta bantuan atau bimbingan orang dewasa yang dianggap mengetahui tentang perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa mengisi tabel mengenai cara menghargai peran dan jasa tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan.</li><li>• Siswa mengemukakan</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			peran yang dapat dilakukan untuk meneruskan perjuangan para tokoh pejuang atau pahlawan kemerdekaan.		

## Silabus Pembelajaran

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 02 Jember
Kelas/Semester	: V/2
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan (Tema 7)
Subtema (Sub Tema 2)	: Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
Pembelajaran	: 2
Alokasi Waktu	: 10 × 35 menit (2 pertemuan)

### Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.4 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p><b>3.5.1</b> Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah teks.</p> <p><b>3.5.2</b> Menjelaskan informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p> <p><b>4.5.1</b> Menjelaskan informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p>	<p>Mengenal peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Perubahan wujud benda Menenal keberagaman tarian di Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membentuk kelas menjadi 8 kelompok secara heterogen.</li> <li>• Guru memberikan pengantar dengan sebuah cerita yang menunjukkan adanya perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru menjelaskan konsep perubahan wujud benda karena panas atau kalor.</li> <li>• Guru menjelaskan “Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan”.</li> <li>• Guru menguji pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara rebutan oleh siswa.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian hasil Belajar kognitif dengan tes</li> <li>2. Penilaian hasil belajar afektif dengan tes</li> <li>3. Penilaian hasil belajar psikomotorik dengan tes</li> </ol>	<p><b>Sumber belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku siswa kelas V tema Peristiwa dalam Kehidupan .</li> <li>2. Buku guru kelas V tema Peristiwa dalam Kehidupan .</li> </ol> <p><b>Media Pembelajaran</b></p> <p>Ludo Pintar</p>

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
<p><b>IPA</b> 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	<p><b>4.5.2</b> Menyajikan penting dan tidak penting yang terdapat pada sebuah teks.</p> <p><b>IPA</b> <b>3.7.1</b> Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.</p> <p><b>3.7.2</b> Mengetahui pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.</p> <p><b>4.7.1</b> Mempraktikkan percobaan tentang pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.</p> <p><b>4.7.2</b> Mendiskusika</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mencari dan menuliskan kosakata baku dan tidak baku.</li> <li>• Guru meminta secara bergiliran kepada setiap siswa menuliskan satu kosakata baku dan tidak baku di papan tulis. Usahakan jangan sampai ada pengulangan kosakata yang ditulis.</li> <li>• Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi semua jawaban siswa.</li> <li>• Guru memberi contoh cara menyanyikan lagu itu, lalu mengajak siswa menyanyikan bersama-sama.</li> <li>• Guru menjelaskan pada siswa bahwa lagu dapat dijadikan sebagai iringan</li> </ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
<p><b>SBdp</b> 3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah.</p> <p>4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.</p>	<p>n pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.</p> <p><b>SBdp</b> <b>3.3.1</b> Menjelaskan pola lantai yang terdapat dalam kreasi tari daerah..</p> <p><b>3.3.2</b> Mengidentifikasi pola lantai dalam kreasi tari daerah.</p> <p><b>4.3.1</b> Menyebutkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.</p> <p><b>4.3.2</b> Memperagakan gerak tari dengan pola lantai yang benar.</p>		<p>tari. Tarian tidak dapat dipisahkan dari musik atau pengiring.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk berdiskusi mengenai berbagai bentuk karya tari.</li> <li>• Guru menjelaskan macam-macam tarian dari insonesia.</li> <li>• Guru membagi kembali siwa ke dalam 2 kelompok besar yang berisikan 4 kelompok kecil di dalamnya dimana setiap kelompok terdiri dari siswa heterogen dengan menempati meja games.</li> <li>• Guru membacakan aturan permainan Teams Games Tournament di depan kelas.</li> <li>• Guru memberikan ludo</li> </ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>pintar pada tiap kelompok yang berisi materi yang sudah diajarkan untuk mengasah kemampuan siswa</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Setiap kelompok berisikan 2-4 orang siswa yang mewakili setiap kelompok masing-masing.</li><li>• Guru membagikan lks pada setiap meja turnamen siswa</li><li>• Setiap siswa dalam satu meja kelompok turnamen wajib menjawab lks yang sudah disediakan guru dan menjawabnya secara bergiliran.</li><li>• Kelompok yang berhasil menjawab lks dengan cepat dan benar mendapatkan sebuah bintang dari guru.</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<ul style="list-style-type: none"><li>• Kelompok pemenang pertama dan kelompok pemenang kedua akan tournament kembali di babak berikutnya.</li><li>• Kelompok yang kalah akan mereview kembali materi yang telah disampaikan oleh guru.</li><li>• Kelompok yang kalah mereview kembali materi yang telah diberikan oleh guru.</li><li>• Kelompok pemenang pertama dan kelompok pemenang kedua akan tournament kembali untuk menentukan pemenang.</li><li>• Guru mengumumkan kelompok pemenang serta memberikan hadiah penghargaan</li><li>• Guru dan siswa bertanya</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>jawab mengenai hal-hal apa saja yang masih belum dimengerti oleh siswa seputar materi yang telah dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Berdasarkan penyelidikan yang telah dilakukan oleh siswa pada pertemuan pertama, guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang informasi penting apa saja yang ada di dalam bacaan " Kekalahan Jepang Melawan Sekutu"</li><li>• Guru meminta siswa untuk mencari informasi penting yang ada di lingkungan kelas.</li><li>• Guru membentuk kelompok untuk melakukan percobaan kalor mengubah suhu benda.</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.</li><li>• Guru memberikan komentar pada penampilan siswa.</li></ul>		
			<p><b>KELAS KONTROL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pada awal pembelajaran, guru memberikan pengantar dengan sebuah cerita yang menunjukkan adanya perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>• Secara interaktif dan menarik, guru menjelaskan konsep perubahan wujud benda karena panas atau kalor.</li><li>• Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>memberikan tanggapan.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kegiatan pembelajaran ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain:</li><li>• Siswa diminta membaca sendiri-sendiri danguru memberikan penguatan pada akhir pembelajaran.</li><li>• Siswa melakukan percobaan untuk mengetahui perubahan wujud benda yang disebabkan oleh panas atau kalor.</li><li>• Kegiatan percobaan dapat dilakukan di dalam kelas atau di laboratorium.</li><li>• Guru menunjuk para petugas untuk melakukan percobaan.</li><li>• Siswa yang lain mengamati dan mencatat</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>setiap peristiwa yang terjadi selama proses percobaan.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru meminta kepada petugas untuk melakukan presentasi hasil percobaan.</li><li>• Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil percobaan.</li><li>• Siswa membaca teks yang berjudul “Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan”.</li><li>• Siswa membaca dalam hati secara cermat selama 20 menit.</li><li>• Guru menguji pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan secara lisan</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<p>untuk dijawab secara rebutan oleh siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi setiap jawaban siswa.</li><li>• Siswa mencari dan menuliskan kosakata baku dan tidak baku.</li><li>• Siswa menjadikan Kamus Besar Bahasa Indonesiasebagai acuan.</li><li>• Guru meminta secara bergiliran kepada setiap siswa menuliskan satu kosakata baku dan tidak baku di papan tulis. Usahakan jangan sampai ada pengulangan kosakata yang ditulis.</li><li>• Guru berkeliling dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan.</li></ul>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
			<ul style="list-style-type: none"><li>• Jika sudah selesai, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergiliran mempresentasikan hasilnya.</li><li>• Guru memberikan konfirmasi, apresiasi, dan penguatan kepada setiap jawaban siswa.</li><li>• Siswa berlatih menyanyikan lagu “Hari Merdeka”.</li><li>• Guru memberi contoh cara menyanyikan lagu itu, lalu mengajak siswa menyanyikan bersama-sama.</li></ul>		

**LAMPIRAN 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 02 Jember
Kelas / Semester	: VA /2
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan (Tema 7)
Sub Tema	: Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
Kemedekaan (Sub Tema 2)	
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, IPA, IPS
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi waktu	: 10 × 35 menit (2 pertemuan)

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR****Bahasa Indonesia**

- 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana
- 4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif

**IPA**

- 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

**IPS**

- 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
- 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

**C. INDIKATOR****Bahasa Indonesia**

- 3.5.1 Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah **teks**.
- 3.5.2 Menjelaskan informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.
- 4.5.1 Mempresentasikan informasi penting yang terdapat pada sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat.
- 4.5.2 Menuliskan informasi penting dan tidak penting yang terdapat pada sebuah teks.

**IPA**

- 3.7.1 Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda.
- 3.7.2 Mengidentifikasi Pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda
- 4.7.1 Mempraktikkan percobaan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda.
- 4.7.2 Mendiskusikan percobaan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda

**IPS**

- 3.4.1 Menjelaskan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa indonesia.
- 3.4.2 Mengetahui upaya mempertahankan kedaulatan bangsa indonesia.
- 4.4.1 Mendiskusikan upaya mempertahankan kedaulatannya.
- 4.4.2 Menuliskan penyebab terjadinya penjajahan bangsa Indonesia.

**D. TUJUAN**

1. Dengan membaca, siswa dapat mengetahui peristiwa pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dengan penuh kepedulian.
2. Dengan membuat peta pikiran, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dengan penuh tanggung jawab.
3. Dengan membaca, siswa dapat memahami kalor dapat mengubah suhu benda dengan penuh percaya diri.
4. Dengan mencoba, siswa dapat mengetahui kalor dapat mengubah suhu suatu benda dengan penuh tanggung jawab.

**E. MATERI**

1. Teks bacaan yang berjudul “Kekalahan Jepang Melawan Sekutu”.
2. Teks bacaan yang berjudul “Kalor Mengubah Suhu Benda”.
3. Teks bacaan yang berjudul “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”
4. Benda-benda yang bisa berubah oleh kalor.

**F. PENDEKATAN & METODE**

Pendekatan : *Scientific*

Metode : penugasan ceramah tanya jawab

Model : TGT (Teams Games Tournament)

**G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokas Waktu</b>
<b>Pertemuan pertama</b>		
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan semua siswa menjawab salam guru.</li> <li>2. Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing – masing.</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.</li> <li>5. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitar.</li> </ol>	15 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membentuk kelas menjadi 8 kelompok secara heterogen.</li> <li>• Guru menjelaskan menemukan informasi dari teks</li> <li>• Guru membacakan contoh teks bacaan yang berjudul " kekalahan jepang melawan sekutu" untuk mencari informasi penting.</li> <li>• Guru menjelaskan "peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia"</li> <li>• Guru meminta siswa mengamati gambar pada buku.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk melatih kemampuan menganalisis gambar dengan panduan pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa.</li> <li>• Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi semua jawaban siswa.</li> <li>• Guru mengajak siswa mencari keterkaitan gambar dan peristiwa penjajahan yang dialami oleh bangsa Indonesia.</li> <li>• Guru mengajak siswa memahami bacaan dan mengamati gambar tentang contoh kalor dapat mengubah suhu benda.</li> <li>• Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok untuk melakukan percobaan untuk mengetahui kalor dapat mengubah suhu benda.</li> </ul>	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengarahkan siswa mengamati peristiwa-peristiwa yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda yang disebabkan kalor dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, siswa diminta menuliskan hasil pengamatan pada kolom yang tersedia. Siswa diarahkan saat melakukan kegiatan ini boleh meminta bantuan atau bimbingan orang dewasa yang dianggap mengetahui tentang perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor.</li><li>• Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian tiap kelompok.</li><li>• Guru membagi kembali siswa ke dalam 2 kelompok besar yang berisikan 4 kelompok kecil di dalamnya dimana setiap kelompok terdiri dari siswa heterogen dengan menempati meja games.</li><li>• Guru membacakan aturan permainan Teams Games Tournament di depan kelas.</li><li>• Guru memberikan ludo pintar pada tiap kelompok yang berisi materi yang sudah diajarkan untuk mengasah kemampuan siswa</li><li>• Setiap kelompok berisikan 2-4 orang siswa yang mewakili setiap kelompok masing-masing.</li><li>• Guru membagikan lks pada setiap meja turnamen siswa</li><li>• Setiap siswa dalam satu meja kelompok turnamen wajib menjawab lks yang sudah disediakan guru dan menjawabnya secara bergiliran.</li><li>• Kelompok yang berhasil menjawab lks dengan cepat dan benar mendapatkan sebuah bintang dari guru.</li><li>• Kelompok pemenang pertama dan</li></ul>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
	kelompok pemenang kedua akan turnamen kembali di babak berikutnya. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok yang kalah akan mereview kembali materi yang telah disampaikan oleh guru.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan Guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran.</li> <li>2. Guru memberikan tindak lanjut berupa motivasi untuk terus berlatih membaca.</li> <li>3. Siswa dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa.</li> </ol>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
<b>Pertemuan kedua</b>		
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan semua siswa menjawab salam guru.</li> <li>2. Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing – masing.</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.</li> </ol>	15 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok yang kalah mereview kembali materi yang telah diberikan oleh guru.</li> <li>• Kelompok pemenang pertama dan kelompok pemenang kedua akan turnamen kembali untuk menentukan pemenang.</li> <li>• Guru mengumumkan kelompok pemenang serta memberikan hadiah penghargaan</li> <li>• Guru dan siswa bertanya jawab mengenai hal-hal apa saja yang masih belum dimengerti oleh siswa seputar materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Berdasarkan penyelidikan yang telah dilakukan oleh siswa pada pertemuan pertama, guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang informasi penting apa</li> </ul>	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
	<p>saja yang ada di dalam bacaan " Kekalahan Jepang Melawan Sekutu"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mencari informasi penting yang ada di lingkungan kelas.</li> <li>• Guru membentuk kelompok untuk melakukan percobaan kalor mengubah suhu benda.</li> <li>• Guru meminta setiap kelompok untk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas.</li> <li>• Guru memberikan komentar pada penampilan siswa.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan Guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran.</li> <li>2. Guru memberikan tindak lanjut berupa motivasi untuk terus berlatih membaca.</li> <li>3. Siswa dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa.</li> </ol>	15 menit

## H. SUMBER DAN MEDIA

### a. Sumber Belajar

- Kusumawati, dkk 2017 . *Buku Pedoman Guru : Tema 7 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemedekaan. kelas 5* ( Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumawati, dkk 2017 . *Buku Pedoman Guru : Tema 7 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemedekaan. kelas 5* ( Buku Siswa SD / MI Kurikulum 2013). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Internet

### b. Media

- Teks bacaan peristiwa pembacaan teks proklamasi
- Sumber daya alam,
- Alat dan bahan percobaan kalor

- Ludo pintar

### **I. Penilaian**

1. Penilaian ranah kognitif
  - a. Prosedur penilaian : tes tertulis (*pretest dan post test*)
  - b. Instrumen penilaian : soal *pretest dan post test*
  - c. Bentuk soal : soal pilihan ganda
2. Penilaian ranah afektif
  - a. Prosedur penilaian : wawancara
  - b. Pedoman penilaian : terlampir
3. Penilaian ranah psikomotorik
  - a. Prosedur penilaian : penugasan dan observasi selama kegiatan pembelajaran
  - b. Instrumen penilaian : menceritakan daerah asal dan keunikan rumah adat yang ada pada gambar
  - c. Pedoman penilaian : terlampir

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 02 Jember
Kelas / Semester	: VA /2
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan (Tema 7)
Sub Tema Kemedekaan (Sub Tema 2)	: Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, IPA, SBdp
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 10 × 35 menit (2 pertemuan)

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR****Bahasa Indonesia**

- 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana
- 4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif

**IPA**

- 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

**SBdp**

- 3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah.
- 4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.

**C. INDIKATOR****Bahasa Indonesia**

- 3.5.1 Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah teks.
- 3.5.2 Menjelaskan informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.
- 4.5.1 Mempresentasikan informasi penting yang terdapat pada sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat.
- 4.5.2 Menyajikan penting dan tidak penting yang terdapat pada sebuah teks.

**IPA**

- 3.7.1 Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.
- 3.7.2 Mengetahui pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.
- 4.7.1 Mempraktikkan percobaan tentang pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.
- 4.7.2 Mendiskusikan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda

**SBdp**

- 3.3.1 Menjelaskan pola lantai yang terdapat dalam kreasi tari daerah
- 3.3.2 Mengidentifikasi pola lantai dalam kreasi tari daerah.

**4.3.1** Menyebutkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.

**4.3.2** Memperagakan gerak tari dengan pola lantai yang benar.

#### **D. TUJUAN**

1. Dengan melakukan percobaan, siswa mengetahui kalor dapat menyebabkan perubahan wujud benda dengan penuh tanggung jawab.
2. Dengan membaca, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelum pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dengan penuh kepedulian.
3. Dengan bercerita, siswa dapat menyebutkan peristiwa-peristiwa setelah pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dengan penuh kepedulian.
4. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mempraktikkan gerak tari dengan pola lantai yang benar.

#### **E. MATERI**

1. Teks bacaan yang berjudul “Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan”.
2. Perubahan wujud benda yang di sebabkan oleh kalor.
3. Pola lantai dalam tari kreasi daerah.

#### **F. PENDEKATAN & METODE**

Pendekatan : *Scientific*

Metode : penugasan ceramah tanya jawab

Model : TGT (Teams Games Tournament)

**G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokas Waktu</b>
<b>Pertemuan pertama</b>		
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan semua siswa menjawab salam guru.</li> <li>2. Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing – masing.</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.</li> </ol>	<b>15 menit</b>
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membentuk kelas menjadi 8 kelompok secara heterogen.</li> <li>• Guru memberikan pengantar dengan sebuah cerita yang menunjukkan adanya perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>•</li> <li>• Guru menjelaskan konsep perubahan wujud benda karena panas atau kalor.</li> <li>• Guru menjelaskan “Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan”.</li> <li>• Guru menguji pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara rebutan oleh siswa.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk mencari dan menuliskan kosakata baku dan tidak baku.</li> <li>• Guru meminta secara bergiliran kepada setiap siswa menuliskan satu kosakata baku dan tidak baku di papan tulis. Usahakan jangan sampai ada pengulangan kosakata yang ditulis.</li> <li>• Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi semua jawaban siswa.</li> <li>• Guru memberi contoh cara menyanyikan lagu itu, lalu mengajak siswa menyanyikan bersama-sama.</li> <li>• Guru menjelaskan pada siswa bahwa lagu dapat dijadikan sebagai iringan tari. Tarian tidak dapat dipisahkan dari musik atau pengiring.</li> </ul>	<b>150 menit</b>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk berdiskusi mengenai berbagai bentuk karya tari.</li> <li>• Guru menjelaskan macam-macam tarian dari inonesia.</li> <li>• Guru membagi kembali siswa ke dalam 2 kelompok besar yang berisikan 4 kelompok kecil di dalamnya dimana setiap kelompok terdiri dari siswa heterogen dengan menempati meja games.</li> <li>• Guru membacakan aturan permainan Teams Games Tournament di depan kelas.</li> <li>• Guru memberikan ludo pintar pada tiap kelompok yang berisi materi yang sudah diajarkan untuk mengasah kemampuan siswa</li> <li>• Setiap kelompok berisikan 2-4 orang siswa yang mewakili setiap kelompok masing-masing.</li> <li>• Guru membagikan lks pada setiap meja turnamen siswa</li> <li>• Setiap siswa dalam satu meja kelompok turnamen wajib menjawab lks yang sudah disediakan guru dan menjawabnya secara bergiliran.</li> <li>• Kelompok yang berhasil menjawab lks dengan cepat dan benar mendapatkan sebuah bintang dari guru.</li> <li>• Kelompok pemenang pertama dan kelompok pemenang kedua akan turnamen kembali di babak berikutnya.</li> <li>• Kelompok yang kalah akan mereview kembali materi yang telah disampaikan oleh guru.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa dan Guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran.</li> <li>5. Guru memberikan tindak lanjut berupa motivasi untuk terus berlatih membaca.</li> <li>6. Siswa dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa.</li> </ol>	<b>15 menit</b>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
<b>Pertemuan kedua</b>		
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan semua siswa menjawab salam guru.</li> <li>2. Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing – masing.</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.</li> </ol>	<b>15 menit</b>
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok yang kalah mereview kembali materi yang telah di berikan oleh guru.</li> <li>• Kelompok pemenang pertama dan kelompok pemenang kedua akan turnamen kembali untuk menentukan pemenang.</li> <li>• Guru mengumumkan kelompok pemenang serta memberikan hadiah penghargaan</li> <li>• Guru dan siswa bertanya jawab mengenai hal-hal apa saja yang masih belum dimengerti oleh siswa seputar materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Berdasarkan penyelidikan yang telah dilakukan oleh siswa pada pertemuan pertama, guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang informasi penting apa saja yang ada di dalam bacaan " Kekalahan Jepang Melawan Sekutu"</li> <li>• Guru membentuk kelompok untuk melakukan percobaan perubahan wujud benda karena kalor.</li> <li>• Guru meminta setiap kelompok untk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas.</li> <li>• Guru memberikan komentar pada penampilan siswa.</li> </ul>	<b>150 menit</b>
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa dan Guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran.</li> <li>5. Guru memberikan tindak lanjut berupa motivasi untuk terus berlatih membaca.</li> <li>6. Siswa dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa.</li> </ol>	<b>15 menit</b>

## H. SUMBER DAN MEDIA

### a. Sumber Belajar

- Kusumawati, dkk 2017 . *Buku Pedoman Guru : Tema 7 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemedekaan . kelas 5* ( Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumawati, dkk 2017 . *Buku Pedoman Guru : Tema 7 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemedekaan. kelas 5* ( Buku Siswa SD / MI Kurikulum 2013). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Internet

### b. Media

- Teks bacaan peristiwa pembacaan teks proklamasi
- Sumber daya alam,
- Alat dan bahan percobaan kalor
- Ludo pintar

## I. Penilaian

1. Penilaian ranah kognitif
  - a. Prosedur penilaian : tes tertulis (*pretest dan post test* )
  - b. Instrumen penilaian : soal *pretest dan post test*
  - c. Bentuk soal : soal pilihan ganda
2. Penilaian ranah afektif
  - a. Prosedur penilaian : wawancara
  - b. Pedoman penilaian : terlampir
3. Penilaian ranah psikomotorik
  - a. Prosedur penilaian : penugasan dan observasi selama kegiatan pembelajaran
  - b. Instrumen penilaian : menceritakan daerah asal dan keunikan rumah adat yang ada pada gambar

*Pedoman penilaian : terlampir*

**LAMPIRAN 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 02 Jember
Kelas / Semester	: VB /2
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan (Tema 7)
Sub Tema	: Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
Kemedeakaan (Sub Tema 2)	
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, IPA, IPS
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi waktu	: 10 × 35 menit (2 pertemuan)

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## **B. KOMPETENSI DASAR**

### **Bahasa Indonesia**

- 3.5** Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana
- 4.5** Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif

### **IPA**

- 3.7** Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7** Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

### **IPS**

- 3.4** Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
- 4.4** Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

## **C. INDIKATOR**

### **Bahasa Indonesia**

- 3.5.1** Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah teks.
- 3.5.2** Menjelaskan informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.
- 4.5.1** Mempresentasikan informasi penting yang terdapat pada sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat.
- 4.5.2** Menuliskan informasi penting dan tidak penting yang terdapat pada sebuah teks.

### **IPA**

3.7.1 Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda.

3.7.2 Mengidentifikasi Pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda

4.7.1 Mempraktikkan percobaan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda.

4.7.2 Mendiskusikan percobaan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda

### **IPS**

3.4.1 Menjelaskan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa indonesia.

3.4.2 Mengetahui upaya mempertahankan kedaulatan bangsa indonesia.

4.4.1 Mendiskusikan upaya mempertahankan kedaulatannya.

4.4.2 Menuliskan penyebab terjadinya penjajahan bangsa Indonesia.

### **D. TUJUAN**

1. Dengan membaca, siswa dapat mengetahui peristiwa pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dengan penuh kepedulian.
2. Dengan membuat peta pikiran, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dengan penuh tanggung jawab.
3. Dengan membaca, siswa dapat memahami kalor dapat mengubah suhu benda dengan penuh percaya diri.
4. Dengan mencoba, siswa dapat mengetahui kalor dapat mengubah suhu suatu benda dengan penuh tanggung jawab.

### **E. Karakter Siswa yang Diharapkan**

- Displin ( mentaati peraturan dan melaksanakan tugas dalam kelompok dengan tepat waktu).
- Tanggung jawab (melaksanakan tugas kelompok dan individu sesuai dengan kewajibannya )
- Kerja sama ( menunjukkan kontribusi positif terhadap kelompok )

- Percaya diri ( menunjukkan keberanian dan antusias dalam berdemonstrasi)

## **F. MATERI**

- a. Teks bacaan yang berjudul “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”.
- b. Teks bacaan yang berjudul” Kalor Mengubah Suhu Benda”.
- c. Teks Proklamasi.
- d. Benda-benda yang bisa berubah oleh kalor.

## **G. PENDEKATAN & METODE**

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, dan Ceramah

## **H. SUMBER DAN MEDIA**

### **a. Sumber Belajar**

- Kusumawati, dkk 2017 . *Buku Pedoman Guru : Tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku . kelas 5* ( Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumawati, dkk 2017 . *Buku Pedoman Guru : Tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku . kelas 5* ( Buku Siswa SD / MI Kurikulum 2013). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Internet

### **b. Media**

- Teks bacaan peristiwa pembacaan teks proklamasi
- Sumber daya alam,
- Alat dan bahan percobaan kalor

## I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
<b>Pertemuan Pertama</b>		
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan semua siswa menjawab salam guru.</li> <li>2. Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing – masing.</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.</li> </ol>	<b>10 menit</b>
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati gambar pada buku.</li> <li>• Siswa melatih kemampuan menganalisis gambar dengan panduan pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa.</li> <li>• Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi semua jawaban siswa.</li> <li>• Guru mengajak siswa mencari keterkaitan gambar dan peristiwa penjajahan yang dialami oleh bangsa Indonesia.</li> <li>• Siswa membaca teks “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”.</li> <li>• Siswa membaca dalam hati selama 15 menit.</li> <li>• Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak. Alternatif 3 Bacaan tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh semua siswa.</li> <li>• Siswa mengulas isi teks tentang “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”.</li> <li>• Guru dapat menerapkan alternatif berikut sebagai metode pembelajaran.</li> <li>• Siswa mencari dan menuliskan kosakata baku dan tidak baku yang terdapat pada bacaan “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”.</li> <li>• Guru memfasilitasi kegiatan ini dengan menyediakan Kamus Besar Bahasa Indonesia.</li> <li>• Siswa secara mandiri menjawab pertanyaan dengan mengisi kolom peta pikiran pada buku siswa.</li> </ul>	<b>150 menit</b>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru berkeliling dan membantu secara privat siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan.</li><li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergiliran mempresentasikan hasilnya.</li><li>• Guru memberikan konfirmasi, apresiasi, dan penguatan kepada setiap jawaban siswa.</li><li>• Siswa memahami bacaan dan mengamati gambar tentang contoh kalor dapat mengubah suhu benda.</li></ul>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa dan Guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran.</li><li>2. Guru memberikan tindak lanjut berupa motivasi untuk terus berlatih membaca.</li><li>3. Siswa dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa.</li></ol>	<b>15 menit</b>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
<b>Pertemuan Kedua</b>		
<b>Pembuka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan semua siswa menjawab salam guru.</li> <li>2. Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing – masing.</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok untuk melakukan percobaan untuk mengetahui kalor dapat mengubah suhu benda.</li> <li>• Guru dapat menerapkan alternatif berikut sebagai metode pembelajaran.</li> <li>• Guru meminta siswa mengamati peristiwa-peristiwa yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda yang disebabkan kalor dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, siswa diminta menuliskan hasil pengamatan pada kolom yang tersedia. Siswa diarahkan saat melakukan kegiatan ini boleh meminta bantuan atau bimbingan orang dewasa yang dianggap mengetahui tentang perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor.</li> <li>• Siswa mengisi tabel mengenai cara menghargai peran dan jasa tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan.</li> <li>• Siswa mengemukakan peran yang dapat dilakukan untuk meneruskan perjuangan para tokoh pejuang atau pahlawan kemerdekaan.</li> </ul>	<b>150 Menit</b>
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan Guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran.</li> <li>2. Guru memberikan tindak lanjut berupa motivasi untuk terus berlatih membaca.</li> <li>3. Siswa dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa.</li> </ol>	<b>15 Menit</b>

**PENILAIAN**

## 1. Penilaian ranah kognitif

- a. Prosedur penilaian : tes tertulis (*pretest dan post test*)
- b. Instrumen penilaian : soal *pretest* dan *post test*
- c. Bentuk soal : 40 soal pilihan ganda

## 2. Penilaian ranah afektif

- a. Prosedur penilaian : wawancara
- b. Pedoman penilaian : terlampir

## 3. Penilaian ranah psikomotorik

- a. Prosedur penilaian : penugasan dan observasi selama kegiatan pembelajaran
- b. Instrumen penilaian : menceritakan daerah asal dan keunikan rumah adat yang ada pada gambar
- c. Pedoman penilaian : terlampir

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan	: SDN Karangrejo 02 Jember
Kelas / Semester	: VB /2
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan (Tema 7)
Sub Tema	: Peristiwa Dalam Kehidupan (Sub Tema 2)
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, IPA, IPS
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 10 × 35 menit (2 pertemuan)

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR****Bahasa Indonesia**

- 3.5** Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana
- 4.5** Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif

**IPA**

**3.7** Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.

**4.7** Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

### **SBdp**

**1.3** Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah.

**3.3** Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.

## **C. INDIKATOR**

### **Bahasa Indonesia**

**3.5.1** Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah teks.

**3.5.2** Menjelaskan informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

**4.5.1** Mempresentasikan informasi penting yang terdapat pada sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat.

**4.5.2** Menyajikan penting dan tidak penting yang terdapat pada sebuah teks.

### **IPA**

**3.7.1** Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.

**3.7.2** Mengetahui pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.

**4.7.1** Mempraktikkan percobaan tentang pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.

**4.7.2** Mendiskusikan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda

### **SBdp**

**1.3.1** Menjelaskan pola lantai yang terdapat dalam kreasi tari daerah

**1.3.2** Mengidentifikasi pola lantai dalam kreasi tari daerah.

**3.3.1** Menyebutkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.

### 3.3.2 Memperagakan gerak tari dengan pola lantai yang benar.

#### D. TUJUAN

1. Dengan melakukan percobaan, siswa mengetahui kalor dapat menyebabkan perubahan wujud benda dengan penuh tanggung jawab.
2. Dengan membaca, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelum pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dengan penuh kepedulian.
3. Dengan bercerita, siswa dapat menyebutkan peristiwa-peristiwa setelah pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dengan penuh kepedulian.
4. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mempraktikkan gerak tari dengan pola lantai yang benar.

#### E. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Displin ( mentaati peraturan dan melaksanakan tugas dalam kelompok dengan tepat waktu).
2. Tanggung jawab (melaksanakan tugas kelompok dan individu sesuai dengan kewajibannya )
3. Kerja sama ( menunjukkan kontribusi positif terhadap kelompok )
4. Percaya diri ( menunjukkan keberanian dan antusius dalam berdemontrasi)

#### F. MATERI

1. Teks bacaan yang berjudul “Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan”.
2. Perubahan wujud benda yang di sebabkan oleh kalor.
3. Pola lantai dalam tari kreasi daerah.

#### G. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, dan Ceramah

## H. SUMBER DAN MEDIA

### a. Sumber Belajar

- Kusumawati, dkk 2017 . *Buku Pedoman Guru : Tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku . kelas 5* ( Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumawati, dkk 2017 . *Buku Pedoman Guru : Tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku . kelas 5* ( Buku Siswa SD / MI Kurikulum 2013). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Internet

### b. Media

- Teks bacaan “Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi”
- Sumber daya alam,
- Alat dan bahan percobaan kalor

## I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
<b>Pertemuan Pertama</b>		
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan semua siswa menjawab salam guru.</li> <li>2. Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing – masing.</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.</li> </ol>	<b>10 menit</b>
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada awal pembelajaran, guru memberikan pengantar dengan sebuah cerita yang menunjukkan adanya perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Secara interaktif dan menarik, guru</li> </ul>	<b>150 menit</b>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
	<p>menjelaskan konsep perubahan wujud benda karena panas atau kalor.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan.</li><li>• Kegiatan pembelajaran ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain:</li><li>• Siswa diminta membaca sendiri-sendiri danguru memberikan penguatan pada akhir pembelajaran.</li><li>• Siswa melakukan percobaan untuk mengetahui perubahan wujud benda yang disebabkan oleh panas atau kalor.</li><li>• Kegiatan percobaan dapat dilakukan di dalam kelas atau di laboratorium.</li><li>• Guru menunjuk para petugas untuk melakukan percobaan.</li><li>• Siswa yang lain mengamati dan mencatat setiap peristiwa yang terjadi selama proses percobaan.</li><li>• Guru meminta kepada petugas untuk melakukan presentasi hasilpercobaan.</li><li>• Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil percobaan.</li><li>• Siswa membaca teks yang berjudul “Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan”.</li><li>• Siswa membaca dalam hati secara cermat selama 20 menit.</li><li>• Guru menguji pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara rebutan oleh siswa.</li><li>• Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi</li></ul>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
	setiap jawaban siswa.	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan Guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran.</li> <li>2. Guru memberikan tindak lanjut berupa motivasi untuk terus berlatih membaca.</li> <li>3. Siswa dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa.</li> </ol>	<b>15 menit</b>
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
<b>Pertemuan Kedua</b>		
<b>Pembuka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan semua siswa menjawab salam guru.</li> <li>2. Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing – masing.</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mencari dan menuliskan kosakata baku dan tidak baku.</li> <li>• Siswa menjadikan Kamus Besar Bahasa Indonesiasebagai acuan.</li> <li>• Guru meminta secara bergiliran kepada setiap siswa menuliskan satu kosakata baku dan tidak baku di papan tulis. Usahakan jangan sampai ada pengulangan kosakata yang ditulis.</li> <li>• Guru berkeliling dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan.</li> <li>• Jika sudah selesai, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergiliran mempresentasikan hasilnya.</li> <li>• Guru memberikan konfirmasi, apresiasi, dan penguatan kepada setiap jawaban siswa.</li> </ul>	<b>150 Menit</b>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa berlatih menyanyikan lagu “Hari Merdeka”.</li><li>• Guru memberi contoh cara menyanyikan lagu itu, lalu mengajak siswa menyanyikan bersama-sama.</li><li>• Kegiatan ini dilakukan berulang-ulang hingga siswa dapat menyanyikan dengan benar. Selanjutnya, tunjuklah beberapa siswa untuk menyanyikan lagu tersebut di depan teman-temannya. Siswa yang ditunjuk dapat diminta menyanyikan sendiri atau bersama siswa lain yang juga ditunjuk.</li><li>• Dalam bernyanyi, siswa harus memperhatikan nada dan tempo yang benar.</li><li>• Kemudian, siswa diminta melakukan gerak tari sesuai dengan lagu “Hari Merdeka”. Guru menjelaskan pada siswa bahwa lagu dapat dijadikan sebagai iringan tari. Tarian tidak dapat dipisahkan dari musik atau pengiring.</li><li>• Guru dan siswa bisa menyimpulkan bersama-sama mengenai bentuk tari tunggal: tari dilakukan oleh satu orang penari, tetapi tidak menutup kemungkinan dilakukan oleh banyak orang secara bersama. Tari berpasangan: tarian yang dilakukan secara berpasangan oleh dua orang penari. Tarian berpasangan dapat dilakukan oleh banyak orang secara berpasang-pasangan. Ada tarian berpasangan yang dilakukan oleh penari putri dan penari putri. Ada tarian berpasangan yang dilakukan oleh penari putra dan penari putra. Ada juga tarian berpasangan yang dilakukan oleh penari putra dan penari putri.</li><li>• Guru memperlihatkan video bentuk tari tunggal yang benar-benar dilakukan oleh satu orang penari, berpasangan yang benar-benar dilakukan oleh dua orang penari secara berpasangan, dan kelompok yang dilakukan oleh banyak penari secara</li></ul>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
	<p>berkelompok. Kemudian, siswa mengamati pola lantai pada setiap karya tari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membuat kesimpulan mengenai pola lantai yang dilihat pada setiap tarian. Guru mempertegas dengan memberikan gambaran, bahwa pola lantai tarian yang dilakukan oleh satu orang penari dapat dilihat dari garis-garis di lantai yang dilalui oleh penari pada saat melakukan gerak tari. Pola lantai tari berpasangan ataupun kelompok dapat dilihat berupa garis di lantai yang dilalui oleh penari saat melakukan gerak tari dan juga dapat dilihat berupa formasi yang dibuat oleh penari kelompok.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa dan Guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran.</li> <li>Guru memberikan tindak lanjut berupa motivasi untuk terus berlatih membaca.</li> <li>Siswa dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa.</li> </ol>	<b>15 Menit</b>

## PENILAIAN

### 1. Penilaian ranah kognitif

- a. Prosedur penilaian : tes tertulis (*pretest dan post test*)
- b. Instrumen penilaian : soal *pretest dan post test*
- c. Bentuk soal : 40 soal pilihan ganda

### 2. Penilaian ranah afektif

- a. Prosedur penilaian : wawancara
- b. Pedoman penilaian : terlampir

### 3. Penilaian ranah psikomotorik

- a. Prosedur penilaian : penugasan dan observasi selama kegiatan pembelajaran

b. Instrumen penilaian : menceritakan daerah asal dan keunikan rumah adat yang ada pada gambar

c. Pedoman penilaian : terlampir



## LAMPIRAN 7. Materi Pembelajaran

### Materi Pembelajaran ( Pembelajaran 1 )

#### a. Bahasa Indonesia

##### **Menentukan Informasi dari Teks**

Kita dapat mengemukakan informasi dari teks dengan membaca cermat. Dengan membaca cermat kita dapat memahami isi dan mengemukakan sebuah informasi dari sebuah teks. Kita dapat menentukan informasi penting dari gagasan pokok dalam setiap paragraf. Untuk mempermudah mencari informasi penting dalam sebuah bacaan kalian dapat membuat pertanyaan yang memiliki unsur 5W+1H. kemudian kalian dapat menggaris bawahi kalimat yang terkait dengan pertanyaan yang telah kalian buat. Setelah mengemukakan informasi penting, kalian dapat merangkainya di dalam sebuah peta pikiran. Peta pikiran dapat mempermudah dalam menguraikan isi bacaan sehingga dapat tersusun secara runtut.

##### **Kekalahan Jepang Melawan Sekutu**

Perang dunia 2 di Asia Pasifik melibatkan Jepang melawan pasukan Sekutu. Jepang sempat menang dalam peperangan tersebut. Namun, Sekutu dapat membalikan keadaan dengan menghancurkan dua kota di Jepang, yaitu Hiroshima dan Nagasaki. Bom yang diledakan tersebut dijatuhkan oleh pesawat tempur Amerika Serikat perintah presiden Amerika Serikat Harry S. Truman. Bom yang dijatuhkan, yaitu bom nuklir. Bom nuklir “*Little Boy*” dijatuhkan di Hiroshima pada tanggal 6 Agustus 1945. Sementara bom nuklir “*Fat Man*” dijatuhkan di Nagasaki pada tanggal 9 Agustus 1945. Keberhasilan sekutu dalam membombardir kota Hiroshima dan Nagasaki menyebabkan jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945.

Peristiwa kekalahan Jepang terjadi menjelang proklamasi kemerdekaan. Mendengar kekalahan Jepang, semangat rakyat Indonesia pada tanggal 24 Agustus 1945. Kekalahan Jepang mengakibatkan kekosongan kekuasaan di Indonesia (*vacuum of power*). Kesempatan ini dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan tanggal 17 Agustus 1945. Pada

saat itu, luapan kegembiraan sebagai bangsa yang merdeka memuncak. Pekik (Merdeka) di seluruh pelosok tanah air.

## **b. Ips**

### **Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi**

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

## PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini mengatakan Kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekoeasaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05

Atas nama bangsa Indonesia

Soekarno/Hatta

### c. Ipa

#### Kalor Merubah Suhu Benda

Kalor didefinisikan sebagai energi panas yang dimiliki oleh benda. Secara umum, mengetahui adanya kalor yang dimiliki oleh benda dapat dilakukan dengan cara mengukur suhu benda tersebut. Jika suhu benda tinggi, kalor yang dikandung oleh benda juga besar. Sebaliknya, jika suhu benda rendah, kalor yang dikandung oleh benda juga kecil. Kalor yang dimiliki oleh suatu benda bisa berubah-ubah. Bisa naik, bisa juga turun karena kalor dapat berpindah dari suhu tinggi menuju suhu rendah.

Contoh bahwa kalor dapat mengubah suhu benda: Air panas memiliki suhu tinggi. Air dingin memiliki suhu rendah. Apabila kedua air dicampur, campuran itu akan menghasilkan suhu baru. Suhu rendah akan meningkat karena menerima panas yang bersuhu tinggi.



## Materi Pembelajaran ( Pembelajaran 2 )

### a. Ipa

#### Perubaha Wujud Benda Karena Kalor

Kita dapat menjumpai perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, perubahan zat berwujud padat menjadi cair dinamakan mencair. Selanjutnya, air yang berubah wujud menjadi uap disebut sebagai peristiwa menguap. Uap air dapat mengalami peristiwa pengembunan dengan adanya embun yang menempel pada tumbuhan dan benda apa saja di pagi hari, peristiwa tersebut dinamakan mengembun. Ada pula peristiwa perubahan wujud yang tidak mengalami proses melebur melainkan langsung menjadi uap, peristiwa tersebut disebut dengan *menyublim*. Proses selanjutnya yaitu mengkristal, dimana terjadinya perubahan wujud benda gas menjadi padat.

Misalnya, sesuatu percobaan yang dilakukan untuk memanaskan sepotong mentega di atas piring dengan sebuah lilin. Perubahan wujud pada percobaan tersebut disebut mencair. Mentega yang sebelumnya padat mendapatkan kalor dari lilin yang dipanaskan. Akibatnya, mentega menjadi cair.

### b. Bahasa Indonesia

#### Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi

Setelah mendengar berita Jepang menyerah kepada Sekutu, bangsa Indonesia mempersiapkan dirinya untuk merdeka. Perundingan-perundingan diadakan di antara para pemuda dengan tokoh-tokoh tua, maupun di antara para pemuda sendiri. Walaupun demikian, antara tokoh pemuda dan golongan tua sering terjadi perbedaan pendapat. Akibatnya, terjadilah “Peristiwa Rengasdengklok”. Pada tanggal 16 Agustus pukul 04.00 WIB, Bung Hatta dan Bung Karno beserta Ibu Fatmawati dan Guntur Soekarno Poetra dibawa pemuda ke Rengasdengklok agar tidak terpengaruh oleh Jepang. Tujuannya mendesak golongan tua untuk segera memproklamkan kemerdekaan Indonesia. Setelah melalui

perdebatan dan ditengahi Ahmad Soebardjo, menjelang malam hari, kedua tokoh, Bung Hatta dan Bung Karno, akhirnya kembali ke Jakarta. Rombongan Soekarno-Hatta sampai di Jakarta pada pukul 23.00 WIB. Soekarno dan Hatta setelah singgah di rumah masing masing, lalu bersama rombongan lainnya menuju rumah Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol No. 1 Jakarta (tempat Ahmad Soebardjo bekerja). Di tempat itu, mereka akan merumuskan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Perumusan sampai dengan penandatanganan teks Proklamasi Kemerdekaan baru selesai pada pukul 04.00 WIB dini hari pada tanggal 17 Agustus 1945. Pada saat itu juga, disepakati bahwa teks Proklamasi akan dibacakan di halaman rumah Ir. Soekarno di Jalan Pegangsaan Timur 56 Jakarta pada pukul 10.00 WIB.

Adapun peristiwa setelah dibacakannya teks Proklamasi Kemerdekaan sebagai berikut.

1. Penyebaran Berita Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945
  - Para pemuda menyebarkan berita Proklamasi melalui berbagai cara, antara lain menyebarkan pamflet, mengadakan pertemuan, dan menulis pada tembok-tembok.
  - Wartawan Kantor Berita Domei (sekarang Kantor Berita Antara), Syahrudin berhasil menyelundupkan teks Proklamasi dan diterima oleh Kepala Bagian Radio, Waidan B. Palenewen. Teks Proklamasi tersebut kemudian diberikan kepada F. Wuz untuk segera disiarkan melalui radio.
  - Berita Proklamasi Kemerdekaan Indonesia juga disebarkan melalui beberapa surat kabar. Harian Soeara Asia di Surabaya adalah koran pertama yang menyiarkan berita Proklamasi.
  - Pihak pemerintah Republik Indonesia juga menugaskan para gubernur yang telah dilantik pada tanggal 2 September 1945 untuk menyebarluaskan berita Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di wilayahnya.

2. Sambutan Rakyat di Berbagai Daerah terhadap Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Peristiwa penting yang menunjukkan dukungan rakyat secara spontan terhadap Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, antara lain sebagai berikut.

- Rapat Raksasa di Lapangan Ikada (Ikatan Atletik Djakarta) Jakarta pada tanggal 19 September 1945 menyambut kemerdekaan.
- Usaha menegakkan kedaulatan juga terjadi di berbagai daerah dengan adanya tindakan heroik di berbagai kota yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, antara lain di Yogyakarta, Semarang, Surabaya, Aceh, Bali, Palembang, Kalimantan, Bandung, Makassar, Lampung, Solo, Sumatra Selatan, dan Sumbawa.

### c. Sbdp

**Hari Merdeka**

H. Mutahar

100  
2/4

**C** **C** **G** **C**

0 5 5 5 | 3 3 3 3 | 2 3 4 2 | 1 5 |

Tu juh be las A gus tus ta hun em pat li ma

**G** **C** **F** **C**

0 5 5 5 | 5 5 5 5 | 4 5 6 4 | 3 . |

i tu lah Ha ri Ke mer de ka an ki ta

**C7** **F** **G7** **C**

0 1 1 1 | 6 6 | 0 4 5 6 | 5 3 |

Ha ri mer de ka nu sa dan bang sa

**Am** **Dsus2** **G**

0 5 5 5 | 1 1 1 1 | 3 3 2 1 | 2 . |

Ha ri la hir nya bang sa In do ne si a

**G** **F** **G** **C** **G** **C**

5 . | 4 . | 2 . | 3 3 3 3 | 2 3 4 2 | 1 1 |

Mer de ka S'ka li mer de ka te tap mer de ka

**G7** **C** **G** **C**

0 5 6 4 | 3 3 3 3 | 2 3 4 2 | 1 . |

Se la ma ha yat ma sih di kan dung ba dan

**G** **C** **G** **C**

0 5 6 7 | 1 5 | 2 5 | 3 2 |

Ki ta te tap se tia te tap se

**F** **C** **G** **F** **C**

4 3 | 5 1 | 5 4 | 3 2 | 4 3 |

dia mem per ta han kan In do ne si

**G** **C** **G** **C**

2 5 6 7 | 1 5 | 2 5 | 3 2 |

a Ki ta te tap se tia te tap se

**F** **C** **G** **C**

4 3 | 5 1 | 5 4 | 3 2 | 1 . ||

dia mem be la ne ga ra ki ta

Music Amateur

### Musik dan Seni Tari

Keindahan tari dapat dilihat dari keselarasan antara gerakan tari dengan musik yang mengiringinya. Keindahan gerak tari juga dapat dilihat dari pola lantai yang digunakan. Kalian sudah tau bukan, apa itu pola lantai? Ya, pola lantai adalah garis-garis di lantai yang dilalui oleh para penari dari perpindahan tempat satu ke tempat lain pada saat melakukan gerakan tari. Ada tiga bentuk tari yang perlu kamu ketahui. Ada karya tari tunggal, karya tari berpasangan, dan bentuk tari kelompok.

No	Nama Daerah	Nama Tarian
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Tari Seudati
2.	Nanggroe Aceh Darussalam	Tari Saman
3.	Bali	Tari legong
4.	Bali	Tari kecak
5.	Bengkulu	Tari adun
6.	Bengkulu	Tari bidadari
7.	Dki Jakarta	Tari topeng
8.	Dki Jakarta	Tari yopong
9.	Jambi	Tari Sekapur Sirih
10.	Jawa barat	Tari Topeng Kuncaran
11.	Jawa tengah	Tari Serimpi
12.	Jawa timur	Tari Remong
13.	Ponorogo	Tari Reog
14.	Kalimantan barat	Tari Monong
15.	Kalimantan selatan	Tari Baksa Kumbang
16.	Kalimantan tengah	Tari Tambun dan Bungai
17.	Lampung	Tari Malinting
18.	Maluku	Tari Lenso
19.	Maluku utara	Tari Perang
20.	NTB	Tari Mpaa lenggogo
21.	NTT	Tari Perang
22.	Papua	Tari Suanggi
23.	Riau	Tari Tandak
24.	Sulawesi selatan	Kipas
25.	Sulawesi tengah	Tari Lumense
26.	Sulawesu tenggara	Tari Balumpa
27.	Sulawesi utara	Tari Mengket
28.	Gorontalo	Tari Palo- Palo
29.	Sumatra barat	Tari Piring

No	Nama Daerah	Nama Tarian
30.	Sumatra selatan	Tari Tanggai
31.	Sumatra utara	Tari Serampang Dua Belas
32.	DIY Yogyakarta	Tari Seimpi Sangu Pati



**LAMPIRAN 8. LKK****Lembar Kerja Kelompok****Pertemuan 1.****Nama kelompok :****Nama anggota :**

- i. Setelah membaca tek bacaan “ Kekalahan Jepang Melawan Sekutu” carilah informasi penting dari teks tersebut. Buatlah peta pikiran dari informasi penting yang telah didapati!

**Lembar Kerja Kelompok**

Nama kelompok :

Nama anggota :

Kelas :

Tujuan :

- Menyelidiki kalor dapat merubah suhu benda.

Alat dan bahan:

- Air dingin, teko, dan kompor minyak.

Langkah kerja :

- Isi teko dengan air secukupnya
- Nyalakan kompor, kemudian letakkan teko di atas kompor
- Tunggu samapi mendidih, apa yang akan terjadi pada air tersebut>

Berdasarkan percobaan di atas, ceritakan pengalamamu!

1. Ketika air dipanaskan, air yang awalnya dingin (bersuhu rendah) penerima panas dari ..... melalui .....
2. Lama kelamaan air menjadi .....
3. Semakin ..... energi panas yang diterima air, semakin besar kenaikan ..... pada air.

**LAMPIRAN 9. Kisi-kisi soal Penilaian Kognitif****Kisi-kisi Soal Penilaian Kognitif**

Tema : Peristiwa dalam Kehidupan  
Subtema : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan  
Pembelajaran : 1  
Kelas : V / 2  
Kompetensi Dasar

**Bahasa Indonesia**

- 3.5** Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana
- 4.5** Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif

**IPA**

- 3.7** Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7** Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

**IPS**

- 3.4** Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
- 4.4** Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

**SBDp**

- 3.3** Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah.
- 4.3** Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk soal	No soal	Skor
		C1	C2	C3	C4			
1.	<b>3.5.1</b> Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah <b>teks</b> .	✓				Objektif	3,4,5,7	1
	<b>3.5.2</b> Menjelaskan informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.			✓		Objektif	1,2	1
2.	<b>3.7.1</b> Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda.		✓			Objektif	8,17	1
	<b>3.7.2</b> Mengidentifikasi Pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda			✓		Objektif	9,12,13,14,16	1

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk soal	No soal	Skor
		C1	C2	C3	C4			
3.	<b>3.4.1</b> Menjelaskan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa indonesia.	✓				Objektif	10,15,18	1
	<b>3.4.2</b> Mengetahui upaya mempertahankan kedaulatan bangsa indonesia.	✓					19,20	1

**Kisi-kisi Soal Penilaian Kognitif**

Tema : Peristiwa dalam Kehidupan

Subtema : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

Pembelajaran : 2

Kelas : V / 2

Kompetensi Dasar

**Bahasa Indonesia**

- 3.5** Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana
- 4.5** Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif

**IPA**

- 3.7** Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7** Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

**SBDp**

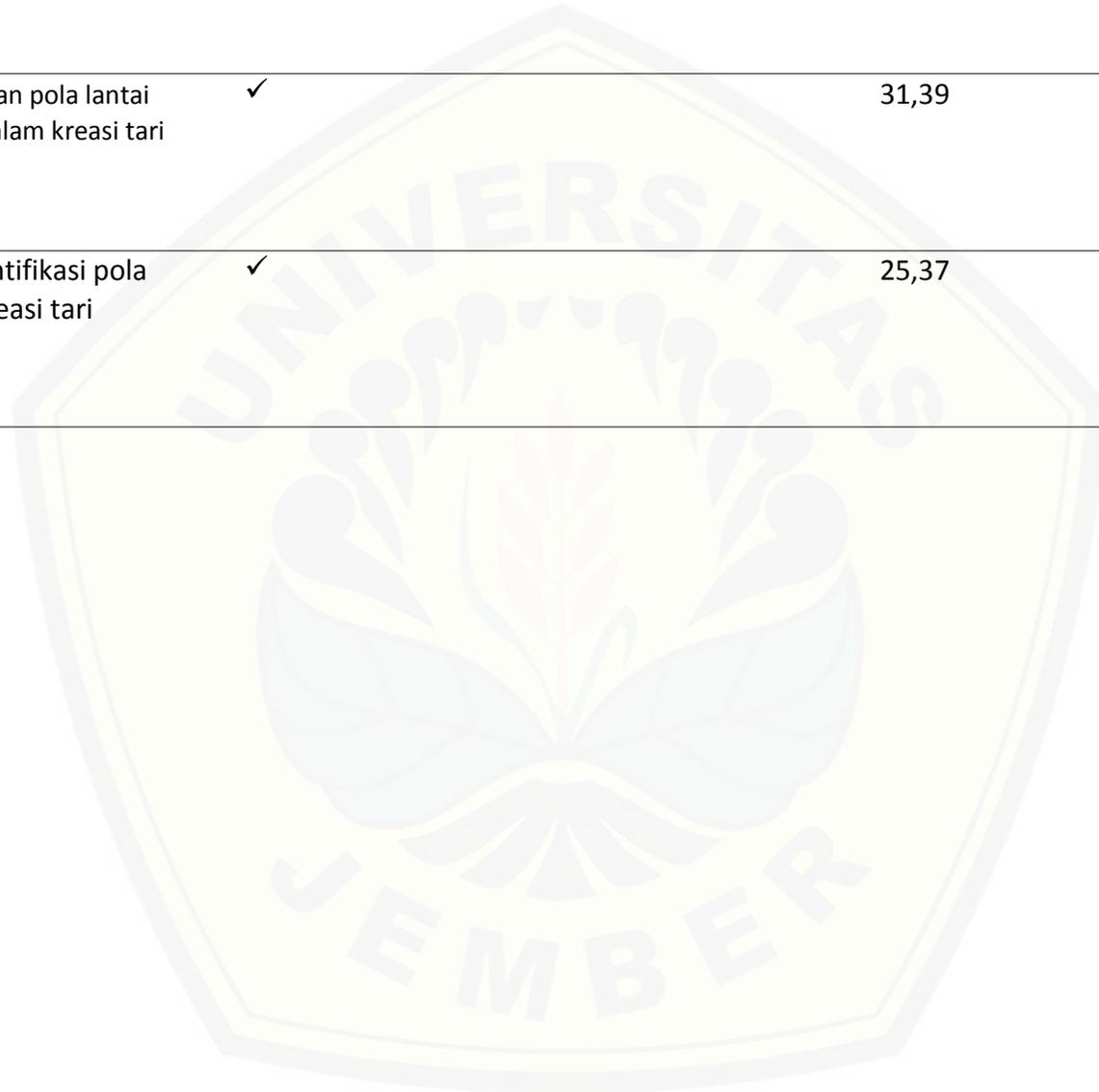
- 3.3** Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah.
- 4.3** Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk soal	No soal	Skor
		C1	C2	C3	C4			
1.	3.5.1 Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah teks.	✓				Objektif	21,22,24,36	1
	3.5.2 Menjelaskan informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.			✓		Objektif	23,26,27,33	1
2.	3.7.1 Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.		✓			Objektif	28,32,34	1
	3.7.2 Mengetahui pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.			✓		Objektif	29,38,40	1

---

3.	3.3.1 Menjelaskan pola lantai yang terdapat dalam kreasi tari daerah..	✓	31,39	1
	3.3.2 Mengidentifikasi pola lantai dalam kreasi tari daerah.	✓	25,37	1

---



**LAMPIRAN 10. Soal Penilaian Kognitif**

**Nama** : .....

**No. Urut** : .....

**Kelas** : .....

**Berilah tanda (x) huruf a, b, c, atau d pada salah satu pilihan jawaban yang paling tepat!**



1. Apakah hubungan peristiwa pada gambar di atas dengan kemerdekaan bangsa Indonesia?
  - a. Proklamasi
  - b. Kemerdekaan
  - c. Harmonis
  - d. Cinta tanah air
2. Dengan adanya peristiwa pada gambar Indonesia terbentuk menjadi ...
  - a. Satu
  - b. NKRI
  - c. Republik
  - d. Negara kesatuan
3. pada gambar di atas, Indonesia memperjuangkan kemerdekaan agar terbebas dari ...
  - a. Penjajah
  - b. Kompeni
  - c. Jepang
  - d. PETA

4. siapa yang telah membantu S. Suhud dalam pengibaran bendera sang saka merah putih?...
  - a. Ir. Soekarno
  - b. Ibu Fatma Wati
  - c. Shodanco Latief Hendraningrat,
  - d. Wali Kota Suwiryo
5. naskh proklamasi diketik oleh ...
  - a. Sayuti Melik
  - b. Ir. Soekarno
  - c. S.Suhud
  - d. W.R. Supratman
6. Bintang dapat menerima informasi baru dari ...
  - a. Membaca
  - b. Menulis
  - c. Melukis
  - d. Menggambar
7. Ketika suatu benda menerima atau melepas kalor, ada dua peristiwa yang mungkin terjadi. Kalor dapat digunakan oleh benda untuk mengubah ... atau kalor dapat digunakan benda untuk ...
  - a. Benda dan cair
  - b. Panas dan tinggi
  - c. Suhu dan panas
  - d. Suhu dan wujud
8. Apakah yang mempengaruhi intensitas suhu di lingkungan sekitar ?...
  - a. Panas
  - b. Lingkungan
  - c. Matahari
  - d. Suhu

9. Perhatikan table berikut!

Nomor	Tokoh	Peran
1.	Soekarno	Menulis konsep naskah
2.	Sukarni	X

Keterangan yang tepat untuk mengisi huruf X adalah ...

- a. Mempersiapkan lapangan ikada sebagai pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
  - b. Mengusulkan agar Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta menandatangani teks proklamasi kemerdekaan
  - c. Mengetik naskah proklamasi yang sebelumnya ditulis oleh Ir. Soekarno yang sebelumnya di tulis dalam secarik kertas
  - d. Menyebarkan berita proklamasi kemerdekaan keseluruhan Jakarta
10. Moh. Hatta meminta B.M. Dian mengadakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan tujuan ...
- a. Membentuk laskah-laskar perjuangan kemerdekaan Indonesia
  - b. Menyebarkan berita kemerdekaan agar diketahui oleh seluruh Indonesia
  - c. Meminta rakyat untuk hadir di lapangan ikada
  - d. Menunjukkan kekuatan bangsa Indonesia kepada Jepang
11. Pernyataan berikut ini yang benar adalah ...
- a. Suhu dapat diukur mengukur hygrometer
  - b. Suhu menyatakan derajat panas atau dingin pada sebuah benda
  - c. Moleku-molekul sebuah benda bergerak cepat jika suhu di turunkan
  - d. Setiap benda memiliki suhu yang tetap
12. Jika air dingin di campurkan dengan air panas akan terjadi peristiwa ...
- a. Air dingin dan air panas menerima kalor
  - b. Air dingin dan air panas melepas kalor
  - c. Air dingin menerima kalor dan air panas melepas kalor
  - d. Air dingin melepas kalor dan air panas menerima kalor

13. Contoh peristiwa yang membuktikan kalor merubah bentuk energy adalah

...

- a. Paku yang dipukul palu akan menancap
- b. Air berbentuk seperti tempatnya
- c. Air yang dipanaskan menjadi mendidih
- d. Logam mudah menjadi panas

14. Penyusunan naskah proklamasi dilakukan di rumah ...

- a. Laksamana Tadashi Maeda
- b. Rengasdengklok
- c. Ir. Soekarno
- d. Sayuti Melik

15. Air dalam ember yang diletakkan di bawah sinar matahari lama-kelamaan suhunya akan ...

- a. Turun
- b. Naik (meningkat)
- c. Suhu tetap sama
- d. Suhu berubah-ubah

16. Kalor yang dimiliki suatu benda dapat ...

- a. Menetap
- b. Naik (meningkat)
- c. Turun
- d. Berubah-ubah

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 17 dan 18.

Akhir bulan juli 1945, jepang menyetujui pemberian kemerdekaan kepada Indonesia pada tanggal 7 September 1945. Namun pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, bom atom dijatuhkan sekutu di Kota Hiroshima dan Nagasaki. Peristiwa itu mendorong diubahnya tanggal pemberian kemerdekaan Indonesia menjadi tanggal 24 Agustus 1945. Kemudian, pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu. Akibatnya, terjadi ***vacuum of power*** di Indonesia. Kesempatan ini lah dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan.

17. Berikut ini yang *bukan* informasi pada paragraph di atas adalah ...
- Jepang memberikan kemerdekaan Indonesia pada tahun 1948
  - Tanggal 6 Agustus 1945, kota Hiroshima dijatuhi bom atom
  - Kota Nagasaki dijatuhkan bom atom pada tanggal 9 Agustus 1945
  - Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945
18. Maksud dari kalimat yang dicetak tebal pada teks adalah ...
- Peralihan kekuasaan
  - Pendudukan kekuasaan
  - Kekosongan kekuasaan
  - Pergantian kekuasaan
19. Berikut yang *bukan* makna proklamasi bagi bangsa Indonesia adalah ...
- Proklamasi merupakan puncak perjuangan bangsa Indonesia
  - Proklamasi menandai dimulainya masa kolonialisme Inggris di Indonesia
  - Proklamasi menjadi bangsa Indonesia terlepas dari penjajah
  - Proklamasi menjadi awal bagi bangsa Indonesia untuk menentukan nasibnya sendiri.

a. Lilin dipanaskan akan mencair	b. Air membeku di dalam freezer
c. Kapur barus yang memuai saat diletakkan dalam lemari	d. Air mendidih jika dipanaskan
e. Besi yang dipanaskan pada suhu tinggi	f. Mentega yang dipanaskan

20. Keterangan di atas manakah yang tepat untuk contoh peristiwa mencair dalam kehidupan sehari-hari ...
- a, b, dan c
  - b, d, dan f
  - b, c, dan f
  - d, e, dan f
21. Kota Hiroshima dibom atom pada tanggal ...
- 15 Agustus 1945
  - 6 Agustus 1945
  - 14 Agustus 1945
  - 9 Agustus 1945
22. Sebutkan 3 tokoh yang hadir dalam pertemuan dengan perwakilan pemerintah Jepang di kota Dalat !...
- Ir. Soekarno, Drs. Moh Hatta, dan Sayuti Melik
  - Drs. Moh. Hatta, Sayuti Melik, dan Muh. Yamin
  - Ir. Soekarno, Dr. Radjiman Wediodiningrat, dan Muh. Yamin
  - Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Dr. Radjiman Wediodiningrat
23. Berikut yang bukan termasuk tari tunggal adalah ...
- Tari pendet
  - Tari zapin
  - Tari merak
  - Tari gandrung



24. Perhatikan gambar di atas!
- Tari berpasangan pada gambar di atas berasal dari ...
- Jawa Barat
  - Jawa Timur
  - Jawa Tengah
  - Aceh

Bacaan untuk mengerjakan soal nomor 24 dan 25.

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sesuai kesepakatan yang di ambil di rumah laksamana maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno.

25. Pertanyaan yang sesuai dengan isi teks di atas adalah ...
- Di manakah para tokoh Indonesia bersepakat untuk berkumpul?
  - Siapakah yang menjahit Bendera Sang Saka Merah Putih?
  - Bagaimana proses penyusunan teks proklamasi?
  - Siapakah yang menciptakan lagu Indonesia Raya?
26. Informasi penting dari penggalan teks bacaan di atas yaitu...
- Sesuai kesepakatan yang di ambil di rumah Laksana Maeda, para tokoh indonesia menjelang 10.30 waktu jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno.
  - Setelah membaca teks proklamasi pengibaran Bendera Merah Putih
  - Pembacaan teks proklamasi bertempat di kediaman Laksana Maeda
  - Pembacaan tek proklamasi kemerdekaan
27. Berikut yang *bukan* merupakan contoh peristiwa penguwapan, yaitu ...

- a. Pakaian yang dijemur di bawah sinar matahari
  - b. Proses pembuatan garam
  - c. Bensin yang dibiarkan di tempat terbuka
  - d. Kapurbarus yang diletakkan di dalam lemari
28. Saat air di panaskan air semula dingin ( bersuhu rendah ) menerima panas dari ... dan ...
- a. Air dan api
  - b. Api dan cerek
  - c. Cerek dan api
  - d. Kompor dan cerek
29. Pola lantai tari kelopak dapat dilihat dari bentuk ... yang di buat dari penari.
- a. Gerakan
  - b. Maju-mundur
  - c. Formasi
  - d. Memutar
30. Jika es dibiarkan dalam keadaan terbuka lama-kelamaan es tersebut akan ...
- a. Menguap
  - b. Mengembun
  - c. Mencair
  - d. Menyublim

31.

Setelah mendengar berita Jepang menyerah kepada Sekutu, bangsa Indonesia mempersiapkan diri untuk merdeka. Perundingan-perundingan diadakan di antara golongan pemuda dan golongan tua. Walaupun demikian, antara golongan pemuda dan golongan tua sering terjadi perbedaan pendapat. Akibatnya, terjadi peristiwa "Rengasdengklok". Pada tanggal 16 Agustus 1945 pukul 04.00 WIB, Bung Karno, Bung Hatta, Ibu Fatmawati dan Guntur Soekarno Poetra dibawa para pemuda ke Rengasdengklok agar tidak terpengaruh Jepang.

Pertanyaan yang tepat untuk penggalan teks di atas, adalah ...

- a. Siapakah yang menjadi perwakilan golongan tua dalam perundingan?

- b. Kapan peristiwa Rengasdengklok terjadi?
  - c. Dimanakah tempat pembacaan teks Proklamasi?
  - d. Siapakah yang mengetik naskah proklamasi?
32. Benda bersuhu tinggi cenderung melepaskan kalor. Sebaliknya, sedangkan benda bersuhu lebih rendah cenderung menerima kalor. Hal tersebut dilakukan untuk ...
- a. Menstabilkan kondisi
  - b. Merubah wujud
  - c. Menaikan suhu
  - d. Merubah suhu
33. Kota yang menjadi pertemuan antara pemimpin bangsa Indonesia dan perwakilan pemerintahan Jepang adalah ...
- a. Hiroshima
  - b. Nagasaki
  - c. Jakarta
  - d. Dalat



34. Perhatikan gambar di atas!  
Gambar di atas merupakan kesenian tari yang bernama ... dan berasal dari ...
- a. Reok ; Ponorogo
  - b. Kecak ; Ponorogo
  - c. Gandrung ; Banyuwangi
  - d. Reog ; Banyuwangi
35. Sampah plastik yang dibakar akan meleleh. Peristiwa ini terjadi karena plastik ...

- a. Menerima panas/kalor
- b. Menerima panas/suhu
- c. Melepas kalor/panas
- d. Melepas kalor/suhu

36. Benda cair yang berubah wujud menjadi gas disebut.....

- a. Mencair
- b. Menguap
- c. Menyublim
- d. Mengembun



37.

Perhatikan gambar di atas!

Garis yang dinuat oleh formasi penari di atas adalah ...

- a. Lengkung
- b. Zig zag
- c. Diagonal
- d. Vertikal

38. Benda padat dapat berubah wujud menjadi cair jika ...

- a. Dibekukan
- b. Didinginkan
- c. Dipanaskan
- d. Dibirkan

**LAMPIRAN 11. Kunci Jawaban Tes Kognitif**

1. A	10. B	20. B	29. C
2. B	11. B	21. B	30. C
3. A	12. C	22. D	31. B
4. C	13. C	23. B	32. D
5. A	14. A	24. B	33. D
6. A	15. B	25. A	34. A
7. D	16. D	26. A	35. A
8. C	17. A	27. B	36. B
9. B	18. C	28. B	37. A
	19. B		38. C

**LAMPIRAN 12. Rangkuman Hasil Uji Validitas Instrument Tes**

<b>Nomor Soal</b>	<b>Korelasi dengan total</b>	<b>r-tabel N= 0,374</b>	<b>Kesimpulan</b>
1	0,534	0,374	VALID
2	0,478	0,374	VALID
3	0,461	0,374	VALID
4	0,42	0,374	VALID
5	0,606	0,374	VALID
6	-0,2	0,374	TIDAK VALID
7	0,516	0,374	VALID
8	0,389	0,374	VALID
9	0,468	0,374	VALID
10	0,64	0,374	VALID
11	0,392	0,374	VALID
12	0,424	0,374	VALID
13	0,414	0,374	VALID
14	0,511	0,374	VALID
15	0,406	0,374	VALID
16	0,495	0,374	VALID
17	0,543	0,374	VALID
18	0,406	0,374	VALID
19	0,43	0,374	VALID
20	0,591	0,374	VALID
21	0,591	0,374	VALID
22	0,438	0,374	VALID
23	0,392	0,374	VALID
24	0,521	0,374	VALID
25	0,385	0,374	VALID
26	0,527	0,374	VALID
27	0,424	0,374	VALID
28	0,406	0,374	VALID
29	0,534	0,374	VALID
30	-0,26	0,374	TIDAK VALID
31	0,42	0,374	VALID
32	0,534	0,374	VALID
33	0,502	0,374	VALID
34	0,552	0,374	VALID
35	0,478	0,374	VALID
36	0,326	0,374	VALID
37	0,57	0,374	VALID
38	0,442	0,374	VALID
39	0,534	0,374	VALID
40	0,388	0,374	VALID

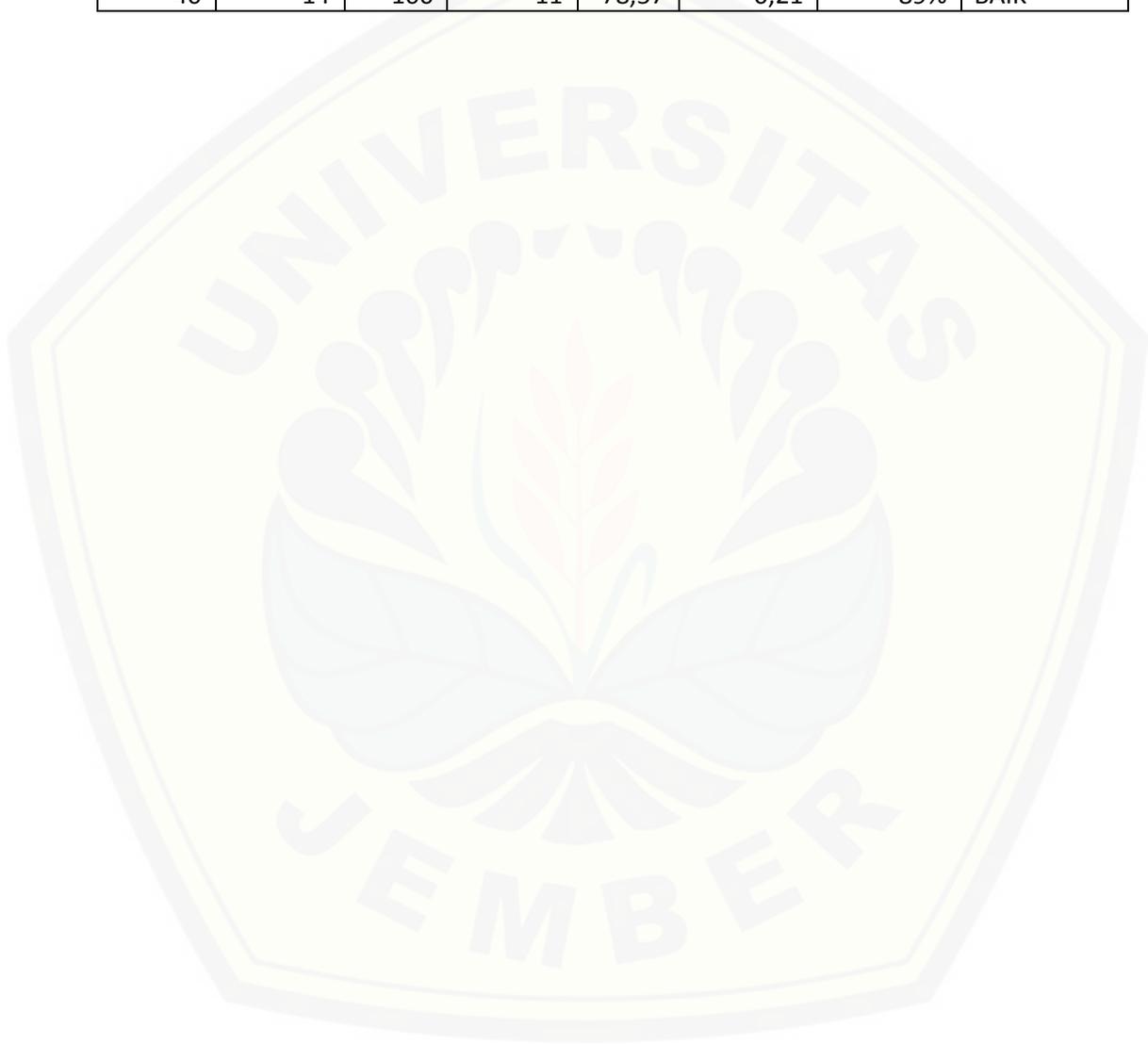
**LAMPIRAN 13. Analisis Data Uji Realibilitas Instrumen Tes**

<b>Nomor Soal</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>XY</b>
1	15	19	225	361	285
2	12	13	144	169	156
3	18	17	324	289	306
4	14	11	196	121	154
5	17	18	289	324	306
6	14	13	196	169	182
7	17	18	289	324	306
8	18	16	324	256	288
9	18	19	324	361	342
10	9	11	81	121	99
11	16	17	256	289	272
12	15	18	225	324	270
13	18	17	324	289	306
14	17	18	289	324	306
15	16	17	256	289	272
16	9	14	81	196	126
17	17	17	289	289	289
18	9	10	81	100	90
19	18	19	324	361	342
20	10	14	100	196	140
21	12	11	144	121	132
22	18	19	324	361	342
23	26	19	676	361	494
24	11	12	121	144	132
25	18	18	324	324	324
26	18	19	324	361	342
27	18	19	324	361	342
28	18	19	324	361	342
<b>TOTAL</b>	<b>436</b>	<b>452</b>	<b>7178</b>	<b>7546</b>	<b>7287</b>

**LAMPIRAN 14. Rangkuman hasil analisis indeks daya pembeda dan indeks**

Nomor Soal	Jawaban Kelompok Pandai		Jawaban Kelompok Rendah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan (%)	Keterangan
	Jumlah	%	Jumlah	%			
1	13	92,86	8	57,14	0,36	75%	BAIK
2	14	100	10	71,43	0,29	86%	BAIK
3	13	92,86	9	64,29	0,29	79%	BAIK
4	14	100	8	57,14	0,43	79%	BAIK
5	13	92,86	9	64,29	0,29	79%	BAIK
6	12	85,71	12	85,71	0,00	86%	DIREVISI
7	13	92,86	9	64,29	0,29	79%	BAIK
8	11	78,57	6	42,86	0,36	61%	BAIK
9	14	100	7	50	0,50	75%	BAIK
10	14	100	10	71,43	0,29	86%	BAIK
11	12	85,71	10	71,43	0,14	79%	DIREVISI
12	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK
13	13	92,86	10	71,43	0,21	82%	BAIK
14	14	100	10	71,43	0,29	86%	BAIK
15	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK
16	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK
17	14	100	10	71,43	0,29	86%	BAIK
18	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK
19	14	100	10	71,43	0,29	86%	BAIK
20	13	92,86	10	71,43	0,21	82%	BAIK
21	14	100	10	71,43	0,29	86%	BAIK
22	12	85,71	6	42,86	0,43	64%	BAIK
23	13	92,86	9	64,29	0,29	79%	BAIK
24	12	85,71	9	64,29	0,21	75%	BAIK
25	14	100	9	64,29	0,36	82%	BAIK
26	14	100	10	71,43	0,29	86%	BAIK
27	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK
28	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK
29	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK
30	12	85,71	12	85,71	0,00	86%	DIREVISI
31	13	92,86	9	64,29	0,29	79%	BAIK
32	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK
33	14	100	9	64,29	0,36	82%	BAIK
34	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK
35	14	100	12	85,71	0,14	93%	DIREVISI
36	14	100	9	64,29	0,36	82%	BAIK
37	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK

Nomor Soal	Jawaban Kelompok Pandai		Jawaban Kelompok Rendah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan (%)	Keterangan
	Jumlah	%	Jumlah	%			
38	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK
39	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK
40	14	100	11	78,57	0,21	89%	BAIK





**LAMPIRAN 16. Tabel Persiapan Uji Reabilitas**

No	Nama Siswa	Skor Butir Ganjil (X)																	JUMLAH	
		1	3	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	37		39
1	Achylla Anandya Shareefa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	15
2	Alifah Putri Khairun Nisa	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12
3	Anindya Kalila Putri Laksono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
4	Arini Dwi Lestari	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	14
5	Azalea Husna Wijaya	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
6	Bagus Krisna Rama Atmaja	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	14
7	Djanitra Embun Nareswari	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
8	Fairus Davin Adz Dzikra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
9	Faiz Ilham Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
10	Fajar Nur Rasyid	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
11	Hany Rizma Elvariany	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16
12	Keegan Kaevindrata	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	15
13	Khaylila Naurazzahida	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
14	Maritza Alin Kalila	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
15	Muhammad Zahid	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16

No	Nama Siswa	Skor Butir Ganjil (X)																	JUMLAH	
		1	3	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	37		39
	Ridho																			
16	Nadhif Abi Shah Nugraha	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	9
17	Nadine Alisha Aura Ramadhani N	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
18	Natazza Hayu Narendra	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	9
19	Nazma Kinara Nurfathiya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
20	Nirmala Wilujeng Nareswari	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	10
21	Nisa Amalia	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	12
22	Qonita Nanda Amelia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
23	Rania Agustin Nur Fitriani	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
24	Ridho Dwi Anugrah	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	11
25	Valereno Marcel Wijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
26	Vanessa Auliya Azminadya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
27	Wike Syalwa Hernasari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
28	Xavier Rafa Prathama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18



No	Nama Siswa	Skor Butiran Genap (Y)																			JUMLAH
		2	4	6	8	10	12	14	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	Ramadhani N																				
18	Natazza Hayu Narendra	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	
19	Nazma Kinara Nurfathiya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	Nirmala Wilujeng Nareswari	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
21	Nisa Amalia	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	
22	Qonita Nanda Amelia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	Rania Agustin Nur Fitriani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
24	Ridho Dwi Anugrah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	
25	Valereno Marcel Wijaya	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
26	Vanesha Auliya Azminadya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
27	Wike Syalwa Hernasari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
28	Xavier Rafa Prathama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
																					452





**LAMPIRAN 18. Lembar Validasi****1.1 Lembar Validasi Ahli Instrumen Tes**

Validator 1

**LEMBAR VALIDASI AHLI  
INSTRUMEN TES****Tujuan**

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan soal tematik dengan integrasi matapelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan SBdP

**Petunjuk**

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Makna skor validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (cukup baik); 4 (baik); 5 (sangat baik).

No	Aspek yang Diamati	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
<b>Validasi Petunjuk</b>							
1.	Pernyataan petunjuk sudah jelas.				✓		
2.	Petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu).				✓		
<b>Validasi Isi</b>							
3.	Soal sesuai materi.				✓		
4.	Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal.				✓		
5.	Soal yang disajikan dapat menggali kemampuan awal siswa.					✓	
6.	Maksud soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.				✓		
7.	Nomor soal sudah sesuai dengan jenjang kemampuan yang akan dinilai yaitu (C1, C2, C3, dan C4).				✓		
<b>Validasi Bahasa Soal</b>							
8.	Bahasa yang digunakan sesuai				✓		

No	Aspek yang Diamati	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	dengan kaidah bahasa Indonesia.						
9.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda (ambigu).				✓		
10.	Kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami siswa Sekolah Dasar.				✓		

Saran revisi:

Sudah layak

Jember, 22 Februari 2019

Validator

(Dra. Hari Satrijono, M.Pd)

Validator 2

**LEMBAR VALIDASI AHLI  
INSTRUMEN TES**

**Tujuan**

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan soal tematik dengan integrasi matapelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan SBdP

**Petunjuk**

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna skor validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (cukup baik); 4 (baik); 5 (sangat baik).

No	Aspek yang Diamati	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
<b>Validasi Petunjuk</b>							
1.	Pernyataan petunjuk sudah jelas.					√	
2.	Petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu).				√		
<b>Validasi Isi</b>							
3.	Soal sesuai materi.					√	
4.	Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan siswa dalam pengerjaan soal.				√		
5.	Soal yang disajikan dapat menggali kemampuan awal siswa.				√		
6.	Maksud soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.				√		
7.	Nomor soal sudah sesuai dengan jenjang kemampuan yang akan dinilai yaitu (C1,C2,C3,dan C4).				√		
<b>Validasi Bahasa Soal</b>							
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.					√	
9.	Kalimat soal tidak mengandung arti					√	

No	Aspek yang Diamati	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	ganda (ambigu).						
10.	Kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami siswa Sekolah Dasar.					✓	

Saran revisi:

Perbaiki penulisan ejaan pada soal.  
 Secara garis besar, soal sudah memiliki kesesuaian dengan isi & materi.

Jember, 23 Februari 2019

Validator

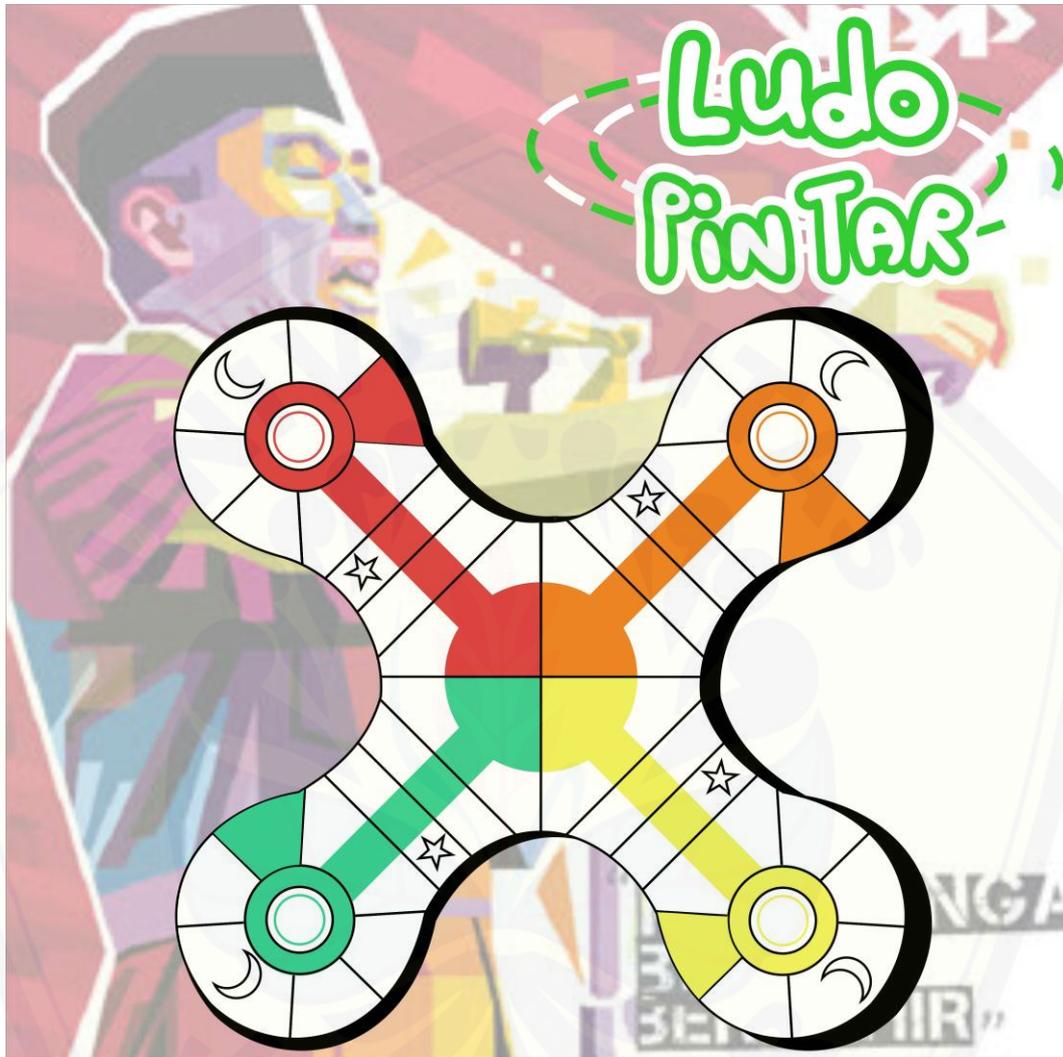


(EVI. PUSPITA-W)

NIP.

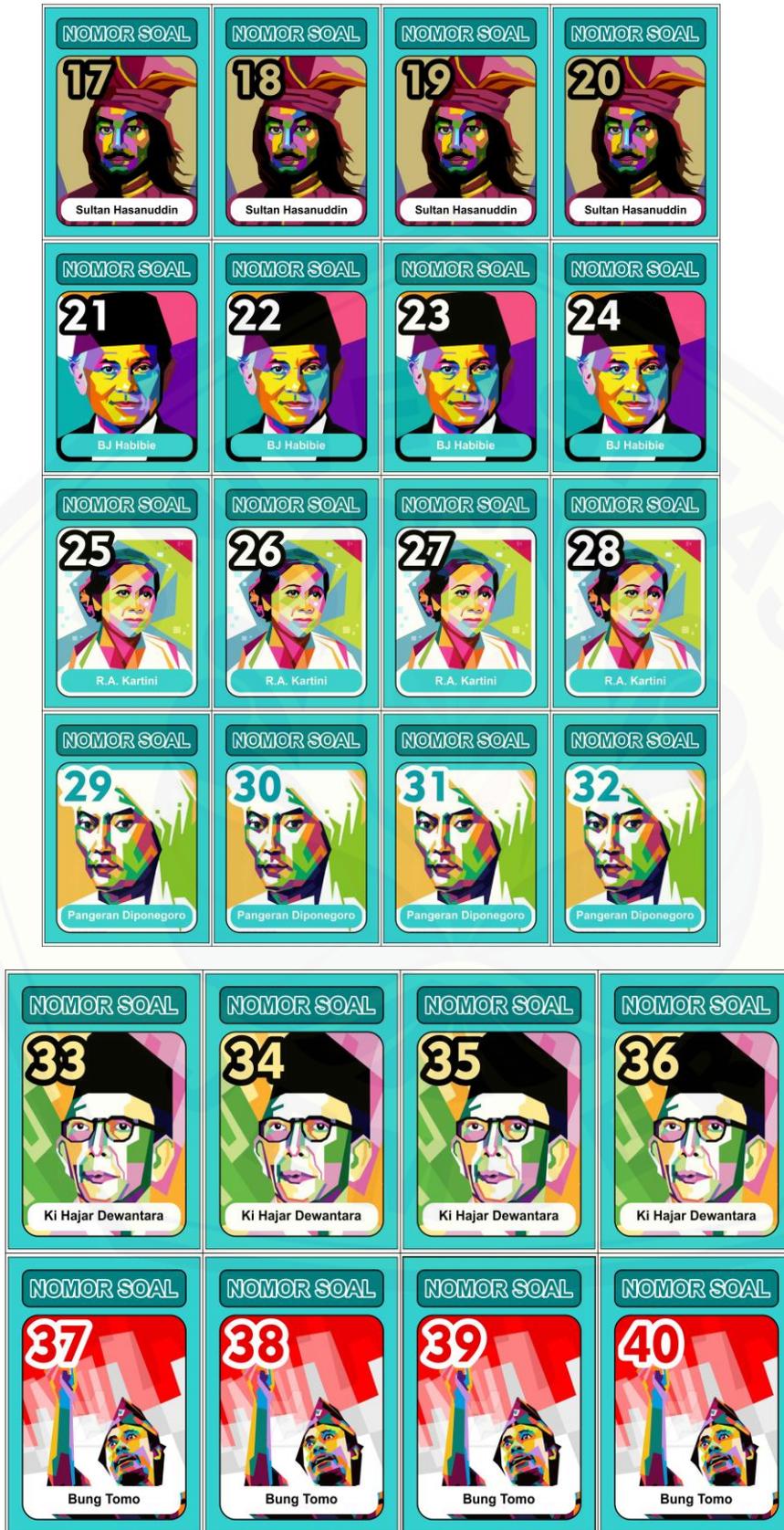
**LAMPIRAN 19. Media Ludo Pintar**

**1.1. Media Ludo**



1. 2. Kartu Nomor Soal

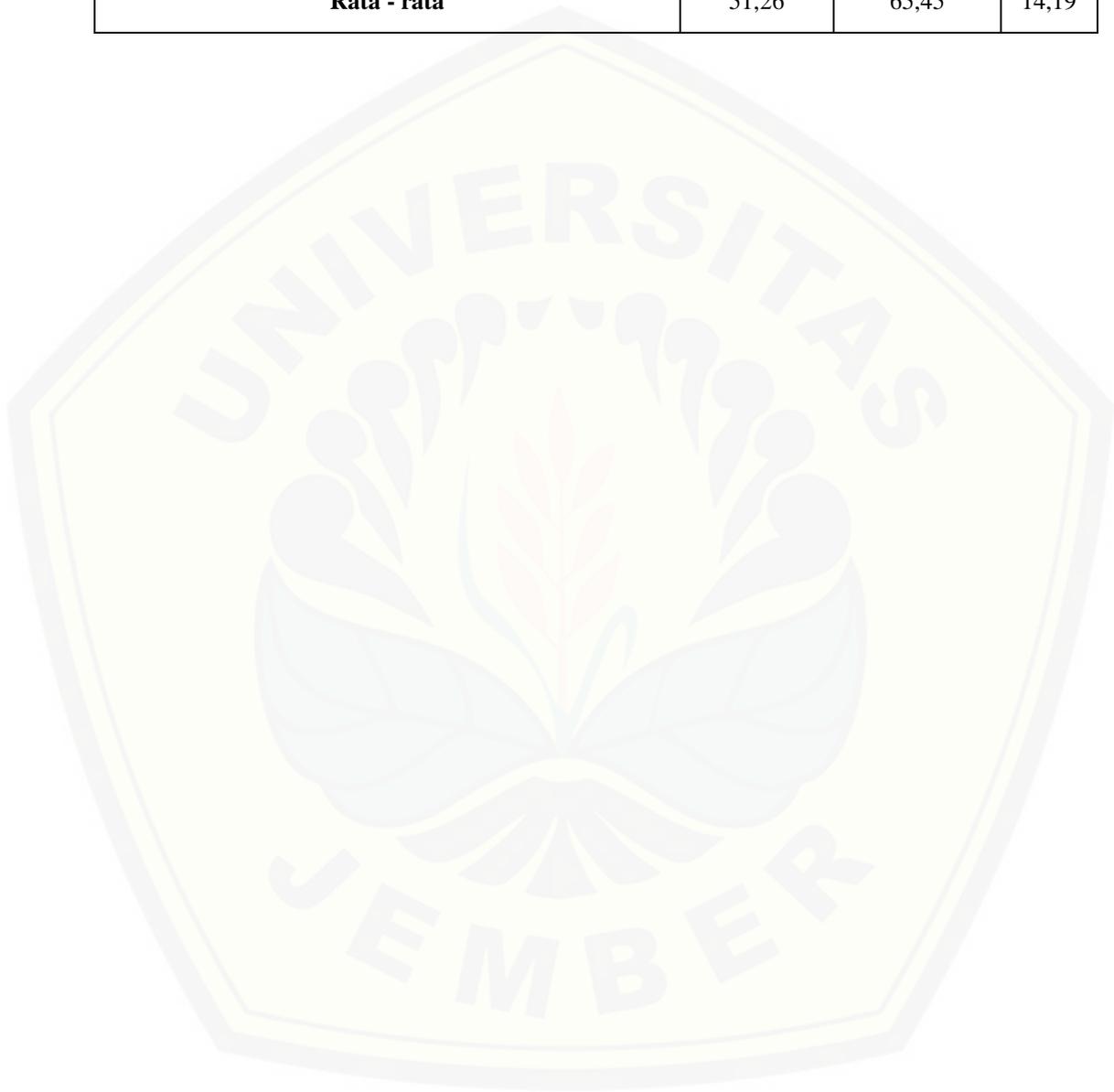




**LAMPIRAN 20. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Ranah Kognitif****Nilai Pretest dan Posttest Ranah Kognitif Kelas Kontrol VA**

NO	NAMA	Pretest	Posttest	Beda
1	Achmad Zacki Firmansyah	58	64	6
2	Aditya Aby Saputra	58	61	3
3	Alfian Dio Adinata	46	64	18
4	Ananda Satriya Adinata	49	70	21
5	Assyifa Nayya Rachman	55	73	18
6	Aurelly Eka Syavira M.R	58	67	9
7	Danakitri Al Fanani	55	61	6
8	Danish Akmal Addavi	49	70	21
9	Dewi Maharani	43	52	9
10	Dewi Salbila Ayu Lestari	34	61	27
11	Diah Puspita Qurrotul Aini	37	67	30
12	Insania Arta Cahya Liani	52	70	18
13	Jesica Roselita Putra M.	52	67	15
14	Jovita Na'ilah Andrianne	40	58	18
15	Merly Citra Revita	52	58	6
16	Meyida Arwanira A.G	58	61	3
17	Mohammad Afif Arsalan	52	58	6
18	Mohammad Rofi'urruttabi	57	67	10
19	Muhammad Daffa L.S	58	70	12
20	Nurdina Kholidya A.P	55	76	21
21	Nabila Wardani Safitri	55	76	21
22	Nadhira Tri Saffitri	52	64	12
23	Nafisya Azahra	37	43	6
24	Nailah Shifa Raihana	40	58	18
25	Naufal Rafi Dzakir	55	70	15
26	Nazril Maulana Fatha A.	58	67	9
27	Nezhava Eka Laura P.P	58	67	9
28	Nurul Ridha Aisyah	53	76	23
29	Paulina Dwi Nur A.	58	79	21

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>	<b>Beda</b>
30	Rahmania Nabila Putri	47	63	16
31	Zaskya Dzahabiyah Z.A	58	71	13
Jumlah		1589	2029	440
<b>Rata - rata</b>		51,26	65,45	14,19



**Nilai Pretest dan Posttest Ranah Kognitif Kelas Eksperimen VB**

NO	NAMA	Pretest	Posttest	Beda
1	Arya Rizky Bagus Saputra	53	79	26
2	Alaika Bima Aditya	55	76	21
3	Amalia Khoirunnisa	61	89	28
4	Andini Tri Ramadhani	55	79	24
5	Bestara Bizurai	58	71	13
6	Chabibah Raihanun Wimansyah	61	82	21
7	Cut Raysa Rizqil Azizah	55	79	24
8	Dwina Wulan Oktavia	53	92	39
9	Felisa Ainur Fevi	42	79	37
10	Gigih Satriya Dharma Nusa	61	79	18
11	Kayyisah Nailal Husna	46	79	33
12	Muhammad Lhaksyuda Abisyar	53	63	10
13	Muhammad Rafif Rausyan Fikri	64	87	23
14	Muhammad I'am Sapura	43	92	49
15	Muhammad Reyza Azzaky Bafiyanto	63	76	13
16	Muhammad Rifqy Arkhan Al-Ajib	55	79	24
17	Muhammad Valentino Adi	61	71	10
18	Na'ilah Zahirah Fitri	47	79	32
19	Nailatus Sholiha	53	68	15
20	Natasha Afirstania Sarifin	63	87	24
21	Putri Natwa Firsha C.	47	79	32
22	Qurotul Aini Jihan Huriil Iin Aji	55	63	8
23	Raffarel Altaqeano Rudiwinata	61	79	18
24	Rahaditya Fajar Anugerah	63	79	16
25	Rakha Panji Prawira	47	68	21
26	Rayi Azizah Kusuma Akeno	61	79	18
27	Salsabila Adristi Sanjaya	61	89	28
Jumlah		1497	2122	625
<b>Rata - rata</b>		55,44	78,6	23,15

**LAMPIRAN 21. Tabel Perbandingan Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen**

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Pretest	Posttest	Beda	Pretest	Posttest	Beda
1	53	79	26	58	64	6
2	55	76	21	58	61	3
3	61	89	28	46	64	18
4	55	79	24	49	70	21
5	58	71	13	55	73	18
6	61	82	21	58	67	9
7	55	79	24	55	61	6
8	53	92	39	49	70	21
9	42	79	37	43	52	9
10	61	79	18	34	61	27
11	46	79	33	37	67	30
12	53	63	10	52	70	18
13	64	87	23	52	67	15
14	43	92	49	40	58	18
15	63	76	13	52	58	6
16	55	79	24	58	61	3
17	61	71	10	52	58	6
18	47	79	32	57	67	10
19	53	68	15	58	70	12
20	63	87	24	55	76	21
21	47	79	32	55	76	21
22	55	63	8	52	64	12
23	61	79	18	37	43	6
24	63	79	16	40	58	18
25	47	68	21	55	70	15
26	61	79	18	58	67	9
27	61	89	28	58	67	9
28	-	-	-	53	76	23
29	-	-	-	58	79	21
30	-	-	-	47	63	16

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Pretest	Posttest	Beda	Pretest	Posttest	Beda
31	-	-	-	58	71	13
Jumlah	1497	2122	625	1589	2029	440
<b>Rata - rata</b>	55,44	78,6	23,15	51,26	65,45	14,19



**LAMPIRAN 22. Foto Kegiatan Penelitian kelas VB Eksperimen**

Siswa VB mengerjakan *pretest*



pertemuan pertama



Pertemuan kedua



pertemuan ketiga



Pertemuan keempat



siswa VA mengerjakan *pretest*



Siswa mengerjakan *posttest*



*pertemuan pertama kelas kontrol*



Pertemuan kedua kelas kontrol



*pertemuan ketiga kelas kontrol*



Pertemuan keempat kelas kontrol

siswa VA mengerjakan *posttest*



**LAMPIRAN 23. Hasil Perhitungan Uji-T Ranah Kognitif**

**Group Statistics**

	kelasv	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasilpostest	VB	27	78.59	7.772	1.496
	VA	31	65.45	7.576	1.361

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil postest	Equal variances assumed	.107	.745	6.511	56	.000	13.141	2.018	9.098	17.184
	Equal variances not assumed			6.499	54.494	.000	13.141	2.022	9.088	17.194

**LAMPIRAN 24. Perhitungan uji keefektifan relative**

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan :

ER = Tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan

perlakuan kelompok kontrol

MX1 = Mean atau rerata nilai pada kelompok kontrol

MX2 = Mean atau rerata nilai pada kelompok eksperimen

Hasil keefektifan relatif kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria pada tabel dibawah ini.

Tabel Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif Instrumen

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
81% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
61% - 80%	Keefektifan tinggi
41% - 60%	Keefektifan sedang
21% - 40%	Keefektifan mudah
0% - 20%	Keefektifan sangat rendah

Sumber : Masyhud (2016 : 254)

Perhitungan tingkat keefektifan dalam pencapaian ranah kognitif antara kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{23,15 - 14,19}{\left(\frac{23,15 + 14,19}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{8,96}{\left(\frac{38,05}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{8,96}{19,03} \times 100\%$$

$$ER = 0,4708 \times 100\%$$

ER= 47,08%



## LAMPIRAN 25. Surat Izin Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 \* Faksimile: 0331-339029  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

Nomor : 2436UN25.1.5/LT/2019  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

27 MAR 2019

Yth. Kepala  
SDN Karangrejo 02 Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Lovelya Nurharani Hendranti  
NIM : 150210204149  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di SDN Karangrejo 02 Jember dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Di SDN Karangrejo 02 Jember". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si.  
NIP. 196706251992031003

**LAMPIRAN 26. Surat Telah Melaksanakan Penelitian**

PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI KARANGREJO 02  
KECAMATAN SUMBERSARI

Jl. Sriwijaya 19 Telp. 0331 432766 Jember Kode Pos 68127  
site: www.sdnkarangrejo2.sdnbsch.id email: sdnkarangrejo02@gmail.com

SURAT KETERANGAN  
NOMOR : 421.6/108.413.03.20524853/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SOEYITNO,S Pd  
NIP : 19620611 198504 1 001  
Jabatan unit Organisasi : SD Negeri Karangrejo 02 Jember Kecamatan Sumbersari  
Instansi Dinas : Dinas Pendidikan Kabupaten Jember *LAMPIRAN 27. Lembar Tes*

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa murid di bawah ini yang bernama:

Nama : Lovelya Nurharani Hendranti  
NIM : 150210204149  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yang bersangkutan telah menyelesaikan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Di SDN Karangrejo 02 Jember" dari tanggal 28 Maret 2019 s.d tanggal 11 April 2019.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 06 April 2019  
Kepala Sekolah  
  
SOEYITNO,S Pd

NIP.19620611 198504 1 001

**Hasil Belajar**

Kelas Kontrol (VA) *pretest*

58

Nama : Paulina Dwi Nur A.  
 No. Urut : 29  
 Kelas : SA

Berilah tanda (x) huruf a, b, c, atau d pada salah satu pilihan jawaban yang paling tepat!



- Apakah hubungan peristiwa pada gambar di atas dengan kemerdekaan bangsa Indonesia?
  - a. Proklamasi
  - b. Kemerdekaan
  - c. Harmonis
  - d. Cinta tanah air
- Dengan adanya peristiwa pada gambar Indonesia terbentuk menjadi ...
  - a. Satu
  - b. NKRI
  - c. Republik
  - d. Negara kesatuan
- Pada gambar di atas, Indonesia memperjuangkan kemerdekaan agar terbebas dari ...
  - a. Penjajah
  - b. Kompeni
  - c. Jepang
  - d. PETA
- S siapa yang telah membantu S. Suhud dalam pengibaran bendera sang saka merah putih? ...
  - a. Ir. Soekarno
  - b. Ibu Fatma Wati
  - c. Shodanco Latief Hendraningrat,
  - d. Wali Kota Suwiryo

5. Naskh proklamasi diketik oleh ...

- a. Sayuti Melik
- b. Ir. Soekarno
- c. S.Suhud
- d. W.R. Supratman

6. Bintang dapat menerima informasi baru dari ...

- a. Membaca
- b. Menulis
- c. Melukis
- d. Menggambar

7. Ketika suatu benda menerima atau melepas kalor, ada dua peristiwa yang mungkin terjadi. Kalor dapat digunakan oleh benda untuk mengubah ... atau kalor dapat digunakan benda untuk ...

- a. Benda dan cair
- b. Panas dan tinggi
- c. Suhu dan panas
- d. Suhu dan wujud

8. Apakah yang mempengaruhi intensitas suhu di lingkungan sekitar? ...

- a. Panas
- b. Lingkungan
- c. Matahari
- d. Suhu

9. Perhatikan table berikut!

Nomor	Tokoh	Peran
1.	Soekarno	Menulis konsep naskah
2.	Sukarni	X

Keterangan yang tepat untuk mengisi huruf X adalah ...

- Memperiapkan lapangan ikada sebagai pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
  - Mengusulkan agar Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta menandatangani teks proklamasi kemerdekaan
  - Mengetik naskah proklamasi yang sebelumnya ditulis oleh Ir. Soekarno yang sebelumnya di tulis dalam secarik kertas
  - Menyebarkan berita proklamasi kemerdekaan keseluruh Jakarta
10. Moh. Hatta meminta B.M. Dian mengadakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan tujuan ...
- Membentuk laskah-laskar perjuangan kemerdekaan Indonesia
  - Menyebarkan berita kemerdekaan agar diketahui oleh seluruh Indonesia
  - Meminta rakyat untuk hadir di lapangan ikada
  - Menunjukan kekuatan bangsa Indonesia kepada Jepang
11. Pernyataan berikut ini yang benar adalah ...
- Suhu dapat diukur mengukur hygrometer
  - Suhu menyatakan derajat panas atau dingin pada sebuah benda
  - Moleku-molekul sebuah benda bergerak cepat jika suhu di turunkan
  - Setiap benda memiliki suhu yang tetap
12. Jika air dingin di campurkan dengan air panas akan terjadi peristiwa ...
- Air dingin dan air panas menerima kalor
  - Air dingin dan air panas melepas kalor
  - Air dingin menerima kalor dan air panas melepas kalor
  - Air dingin melepas kalor dan air panas menerima kalor
13. Contoh peristiwa yang membuktikan kalor merubah bentuk energy adalah ...
- Paku yang dipukul palu akan menancap
  - Air berbentuk seperti tempatnya
  - Air yang dipanaskan menjadi mendidih
  - Logam mudah menjadi panas
14. Penyusunan naskah proklamasi dilakukan di rumah ...
- Laksamana Tadashi Maeda

- Rengasdengklok
- Ir. Soekarno
- Sayuti Melik

15. Air dalam ember yang diletakkan di bawah sinar matahari lama-kelamaan suhunya akan ...

- Turun
- Naik (meningkat)
- Suhu tetap sama
- Suhu berubah-ubah

16. Kalor yang dimiliki suatu benda dapat ...

- Menetap
- Naik (meningkat)
- Turun
- Berubah-ubah

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 17 dan 18.

Akhir bulan Juli 1945 Jepang menyetujui pemberian kemerdekaan kepada Indonesia pada tanggal 7 September 1945. Namun pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, bom atom dijatuhkan sekutu di Kota Hiroshima dan Nagasaki. Peristiwa itu mendorong diubahnya tanggal pemberian kemerdekaan Indonesia menjadi tanggal 24 Agustus 1945. Kemudian, pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu. Akibatnya terjadi *vacuum of power* di Indonesia. Kesempatan ini lah dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan.

17. Berikut ini yang *bukan* informasi pada paragraph di atas adalah ...

- Jepang memberikar kemerdekaan Indonesia pada tahun 1948
- Tanggal 6 Agustus 1945, kota Hiroshima dijanjhi bom atom
- Kota Nagasaki dijatuhin bom atom pada tanggal 9 Agustus 1945
- Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945

18. Maksud dari kalimat yang dicetak tebal pada teks adalah ...
- a. Peralihan kekuasaan
  - b. Pendudukan kekuasaan
  - c. Kekosongan kekuasaan
  - d. Pergantian kekuasaan
19. Berikut yang **bukan** makna proklamasi bagi bangsa Indonesia adalah ...
- a. Proklamasi merupakan puncak perjuangan bangsa Indonesia
  - b. Proklamasi menandai dimulainya masa kolonialisme Inggris di Indonesia
  - c. Proklamasi menjadi bangsa Indonesia terlepas dari penjajah
  - d. Proklamasi menjadi awal bagi bangsa Indonesia untuk menentukan nasibnya sendiri.

a. Lilin dipanaskan akan mencair	b. Air membeku di dalam freezer
c. Kapur barus yang memuai saat diletakkan dalam lemari	d. Air mendidih jika di panaskan
e. Besi yang dipanaskan pada suhu tinggi	f. Mentega yang di panaskan

20. Keterangan di atas manakah yang tepat untuk contoh peristiwa mencair dalam kehidupan sehari-hari ...
- a. a, b, dan c
  - b. d, dan f
  - c. b, c, dan f
  - d. d, e, dan f
21. Kota Hiroshima dibom atom pada tanggal ...
- a. 15 Agustus 1945
  - b. 6 Agustus 1945
  - c. 14 Agustus 1945
  - d. 9 Agustus 1945

22. Sebutkan 3 tokoh yang hadir dalam pertemuan dengan perwakilan pemerintah jepang di kota Dalat !

- a. Ir. Soekarno, Des. Moh Hatta, dan Sayuti Melik
- b. Des. Moh. Hatta, Sayuti Melik, dan Muhi Yamin
- c. Ir. Soekarno, Dr. Radjiman Wediodiningrat, dan Muhi Yamin
- d. Ir. Soekarno, Des. Moh. Hatta dan Dr. Radjiman Wediodiningrat

23. Berikut yang bukan termasuk tari tunggal adalah ...

- a. Tari pendet
- b. Tari capin
- c. Tari merak
- d. Tari gandrung



24. Perhatikan gambar di atas!

Tari berpasangan pada gambar di atas berasal dari ...

- a. Jawa Barat
- b. Jawa Timur
- c. Jawa Tengah
- d. Aceh

Bacaan untuk mengerjakan soal nomor 24 dan 25.

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut proklamasi kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di sekitar Ir. Atmaji untuk menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan tersebut. Suatu keribakatan yang di alami di rumah Sukarnas malam, para tokoh Indonesia merajutang gulat 10.30 waktu, jawa jaman Jepang atau pukul 22.00. erik telah beredstrangan ke rumah Ir. Soekarno.

25. Pertanyaan yang sesuai dengan isi teks di atas adalah

- a. Di manakah para tokoh Indonesia bersepakat untuk berkumpul?
  - b. Siapakah yang menjahit Bendera Sang Saka Merah Putih?
  - c. Bagaimana proses penyusunan teks proklamasi?
  - d. Siapakah yang menciptakan lagu Indonesia Raya?
26. Informasi penting dari penggalan teks bacaan di atas yaitu ...
- a. Sesuai kesepakatan yang di ambil di rumah Laksana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno
  - b. Setelah membaca teks proklamasi pengibaran Bendera Merah Putih
  - c. Pembacaan teks proklamasi bertempat di kediaman Laksana Maeda
  - d. Pembacaan tek proklamasi kemerdekaan
27. Berikut yang *bukan* merupakan contoh peristiwa penguwapan, yaitu ...
- a. Pakaian yang dijemur di bawah sinar matahari
  - b. Proses pembuatan garam
  - c. Bensin yang dibiarkan di tempat terbuka
  - d. Kapurbarus yang diletakkan di dalam lemari
28. Saat air di panaskan air semula dingin ( bersuhu rendah ) menerima panas dari ... dan ...
- a. Air dan api
  - b. Api dan cerek
  - c. Cerek dan api
  - d. Kompor dan cerek
29. Pola lantai tari kelopak dapat dilihat dari bentuk ... yang di buat dari penari.
- a. Gerakan
  - b. Maju-mundur
  - c. Formasi
  - d. Memutar
30. Jika es dibiarkan dalam keadaan terbuka lama-kelamaan es tersebut akan ...
- a. Menguap
  - b. Mengembun
  - c. Mencair

d. Menyublিম

31.

Setelah mendengar berita Jepang menyerah kepada Sekutu, bangsa Indonesia mempersiapkan diri untuk merdeka. Perundingan-perundingan diadakan di antara golongan pemuda dan golongan tua. Walaupun demikian, antara golongan pemuda dan golongan tua sering terjadi perbedaan pendapat. Akibatnya, terjadi peristiwa "Rengasdengklok". Pada tanggal 16 Agustus 1945 pukul 04.00 WIB, Bung Karno, Bung Hatta, Ibu Fatmawati dan Guntur Soekarno Poetra dibawa para pemuda ke rengasdengklok agar tidak terpengaruh Jepang.

Pertanyaan yang tepat untuk penggalan teks di atas, adalah ...

- a. Siapakah yang menjadi perwakilan golongan tua dalam perundingan?
  - b. Kapan peristiwa Rengasdengklok terjadi?
  - c. Dimanakah tempat pembacaan teks Proklamasi?
  - d. Siapakah yang mengetik naskah proklamasi?
32. Benda bersuhu tinggi cenderung melepaskan kalor. Sebaliknya, sedangkan benda bersuhu lebih rendah cenderung menerima kalor. Hal tersebut dilakukan untuk ...
- a. Menstabilkan kondisi
  - b. Merubah wujud
  - c. Menaikan suhu
  - d. Merubah suhu
33. Kota yang menjadi pertemuan antara pemimpin bangsa Indonesia dan perwakilan pemerintahan Jepang adalah ...
- a. Hiroshima
  - b. Nagasaki
  - c. Jakarta
  - d. Dalat
- 
34. Perhatikan gambar di atas!

Gambar di atas merupakan kesenian tari yang bernama ... dan berasal dari ...

- a. Reok : Ponorogo
- b. Kecak : Ponorogo
- c. Gandrung : Banyuwangi
- d. Reog : Banyuwangi

35. Sampah plastik yang dibakar akan meleleh. Peristiwa ini terjadi karena plastik ...

- a. Menerima panas/kalor
- b. Menerima panas/suhu
- c. Melepas kalor/panas
- d. Melepas kalor/suhu

36. Benda cair yang berubah wujud menjadi gas disebut ...

- a. Mencair
- b. Menguap
- c. Menyublim
- d. Mengembun



37. Perhatikan gambar di atas!

Garis yang dibuat oleh formasi penari di atas adalah ...

- a. Lengkang
- b. Zig zag
- c. Diagonal
- d. Vertikal

38. Benda padat dapat berubah wujud menjadi cair jika ...

- a. Ditekan
- b. Didinginkan
- c. Dipanaskan
- d. Diberikan

S = 16  
B = 21  
Yang mengoreksi = Dewi Maharani

Kelas Kontrol (VA) *posttest*

73

Nama : Paulina dewi Nur A.  
 No. Urut : 29  
 Kelas : 8A

Berilah tanda (x) huruf a, b, c, atau d pada salah satu pilihan jawaban yang paling tepat!



1. Apakah hubungan peristiwa pada gambar di atas dengan kemerdekaan bangsa Indonesia?  
 a. Proklamasi  
 b. Kemerdekaan  
 c. Harmonis  
 d. Cinta tanah air

2. Dengan adanya peristiwa pada gambar Indonesia terbentuk menjadi ...  
 a. Satu  
 b. NKRI  
 c. Republik  
 d. Negara kesatuan

3. Pada gambar di atas, Indonesia memperjuangkan kemerdekaan agar terbebas dari ...  
 a. Penjajah  
 b. Kompeni  
 c. Jepang  
 d. PETA

4. Siapa yang telah membantu S. Suiud dalam pengibaran bendera sang saka merah putih?...  
 a. Ir. Soekarno  
 b. Ibu Fatma Wati  
 c. Shodanco Latief Hendraningrat,  
 d. Wali Kota Suwiryono

5. Naskh proklamasi diketik oleh ...  
 a. Sayuti Melik  
 b. Ir. Soekarno  
 c. S.Suhud  
 d. W.R. Supratman

6. Bintang dapat menerima informasi baru dari ...  
 a. Membaca  
 b. Menulis  
 c. Melukis  
 d. Menggambar

Ketika suatu benda menerima atau melepas kalor, ada dua peristiwa yang mungkin terjadi. Kalor dapat digunakan oleh benda untuk mengubah ... atau kalor dapat digunakan benda untuk ...  
 a. Benda dan cair  
 b. Panas dan tinggi  
 c. Suhu dan panas  
 d. Suhu dan wujud

Apakah yang mempengaruhi intensitas suhu di lingkungan sekitar?...  
 a. Panas  
 b. Lingkungan  
 c. Matahari  
 d. Suhu

Perhatikan table berikut!

Nomor	Tokoh	Peran
1.	Soekarno	Menulis konsep naskah
2.	Sukarni	X

Scanned with CamScanner

Keterangan yang tepat untuk mengisi huruf X adalah ...

- Mempersiapkan lapangan ikada sebagai pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
  - Mengusulkan agar Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta menandatangani teks proklamasi kemerdekaan
  - Mengetik naskah proklamasi yang sebelumnya ditulis oleh Ir. Soekarno yang sebelumnya di tulis dalam secarik kertas
  - Menyebarkan berita proklamasi kemerdekaan keseluruh Jakarta
10. Moh. Hatta meminta B.M. Dian mengadakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan tujuan ...
- Membentuk laskah-laskar perjuangan kemerdekaan Indonesia
  - Menyebarkan berita kemerdekaan agar diketahui oleh seluruh Indonesia
  - Meminta rakyat untuk hadir di lapangan ikada
  - Menunjukkan kekuatan bangsa Indonesia kepada Jepang
- Pernyataan berikut ini yang benar adalah ...
- Suhu dapat diukur mengukur hygrometer
  - Suhu menyatakan derajat panas atau dingin pada sebuah benda
  - Moleku-molekul sebuah benda bergerak cepat jika suhu di turunkan
  - Setiap benda memiliki suhu yang tetap
12. Jika air dingin di campurkan dengan air panas akan terjadi peristiwa ...
- Air dingin dan air panas menerima kalor
  - Air dingin dan air panas melepas kalor
  - Air dingin menerima kalor dan air panas melepas kalor
  - Air dingin melepas kalor dan air panas menerima kalor
13. Contoh peristiwa yang memouktikan kalor merubah bentuk energy adalah ...
- Paku yang dipukul palu akan menancap
  - Air berbentuk seperti tempatnya
  - Air yang dipanaskan menjadi mendidih
  - Logam mudah menjadi panas
14. Penyusunan naskah proklamasi dilakukan di rumah ...
- Laksamana Tadashi Maeda

- Rengasdengklok
- Ir. Soekarno
- Sayuti Melik

15. Air dalam ember yang diletakkan di bawah sinar matahari lama-kelamaan suhunya akan ...

- Turun
- Naik (meningkat)
- Suhu tetap sama
- Suhu berubah-ubah

16. Kalor yang dimiliki suatu benda dapat ...

- Menetap
- Naik (meningkat)
- Turun
- Berubah-ubah

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 17 dan 18.

Akhir bulan Juli 1945, Jepang menyetujui pemberian kemerdekaan kepada Indonesia pada tanggal 7 September 1945. Namun pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, bom atom dijatuhkan sekutu di Kota Hiroshima dan Nagasaki. Peristiwa itu mendorong diubahnya tanggal pemberian kemerdekaan Indonesia menjadi tanggal 24 Agustus 1945. Kemudian pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu. Akibatnya, terjadi *vacuum of power* di Indonesia. Kesempatan ini lah dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan.

Berikut ini yang *bukan* informasi pada paragraph di atas adalah ...

- Jepang memberikan kemerdekaan Indonesia pada tahun 1948
- Tanggal 6 Agustus 1945, kota Hiroshima dijatuhi bom atom
- Kota Nagasaki dijatuhi bom atom pada tanggal 9 Agustus 1945
- Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945



18. Maksud dari kalimat yang dicetak tebal pada teks adalah ...

- a. Peralihan kekuasaan
- b. Pendudukan kekuasaan
- c. Kekosongan kekuasaan
- d. Pergantian kekuasaan

Berikut yang *bukan* makna proklamasi bagi bangsa Indonesia adalah ...

- a. Proklamasi merupakan puncak perjuangan bangsa Indonesia
- b. Proklamasi menandai dimulainya masa kolonialisme Inggris di Indonesia
- c. Proklamasi menjadi bangsa Indonesia terlepas dari penjajah
- d. Proklamasi menjadi awal bagi bangsa Indonesia untuk menentukan nasibnya sendiri.

a. Lilin dipanaskan akan mencair	b. Air membeku di dalam freezer
c. Kapur barus yang memuai saat diletakkan dalam lemari	d. Air mendidih jika di panaskan
e. Besi yang dipanaskan pada suhu tinggi	f. Mentega yang di panaskan

20. Keterangan di atas manakah yang tepat untuk contoh peristiwa mencair dalam kehidupan sehari-hari ...

- a. a, b, dan c
- b. b, d, dan f
- c. b, c, dan f
- d. d, e, dan f

21. Kota Hiroshima dibom atom pada tanggal ...

- a. 15 Agustus 1945
- b. 6 Agustus 1945
- c. 14 Agustus 1945
- d. 9 Agustus 1945

22. Sebutkan 3 tokoh yang hadir dalam pertemuan dengan perwakilan pemerintah Jepang di kota Dalat !...

- a. Ir. Soekarno, Drs. Moh Hatta, dan Sayuti Melik
- b. Drs. Moh. Hatta, Sayuti Melik, dan Muh. Yamin
- c. Ir. Soekarno, Dr. Radjiman Wediodiningrat, dan Muh. Yamin
- d. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Dr. Radjiman Wediodiningrat

Berikut yang bukan termasuk tari tunggal adalah ...

- a. Tari pendet
- b. Tari zapin
- c. Tari merak
- d. Tari gandrung



24. Perhatikan gambar di atas!

Tari berpasangan pada gambar di atas berasal dari ...

- a. Jawa Barat
- b. Jawa Timur
- c. Jawa Tengah
- d. Aceh

Bacaan untuk mengerjakan soal nomor 24 dan 25.

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sesuai kesepakatan yang di ambil di rumah laksamana maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno.

Pertanyaan yang sesuai dengan isi teks di atas adalah ...

26. Informasi penting dari penggalan teks bacaan di atas yaitu...

- a. Di manakah para tokoh Indonesia bersepakat untuk berkumpul?
- b. Siapakah yang menjahit Bendera Sang Saka Merah Putih?
- c. Bagaimana proses penyusunan teks proklamasi?
- d. Siapakah yang menciptakan lagu Indonesia Raya?

27. Berikut yang *bukan* merupakan contoh peristiwa penguapan, yaitu ...

- a. Pakaihan yang dijemur di bawah sinar matahari
- b. Proses pembuatan garam
- c. Bensin yang dibiarkan di tempat terbuka
- d. Kapurbarus yang diletakkan di dalam lemari

28. Saat air di panaskan air semula dingin ( bersuhu rendah ) menerima panas dari ... dan ...

- a. Air dan api
- b. Api dan cerek
- c. Cerek dan api
- d. Kompiler dan cerek

29. Pola lantai tari kelopak dapat dilihat dari bentuk ... yang di buat dari penari.

- a. Gerakan
- b. Maju-mundur
- c. Formasi
- d. Memutar

30. Jika es dibiarkan dalam keadaan terbuka lama-kelamaan es tersebut akan ...

- a. Menguap
- b. Mengembun
- c. Mencair

31. Setelah mendengar berita Jepang menyerah kepada Sekutu, bangsa Indonesia mempersiapkan diri untuk merdeka. Perundingan-perundingan diadakan di antara golongan pemuda dan golongan tua. Walaupun demikian, antara golongan pemuda dan golongan tua sering terjadi perbedaan pendapat. Akibatnya, terjadi peristiwa "Rengasdengklok". Pada tanggal 16 Agustus 1945 pukul 04.00 WIB, Bung Karno, Bung Hatta, Ibu Fatmawati dan Guntur Soekarno Poetra dibawa para pemuda ke rengasdengklok agar tidak terpengaruh Jepang.

Pertanyaan yang tepat untuk penggalan teks di atas, adalah ...

- a. Siapakah yang menjadi perwakilan golongan tua dalam perundingan?
- b. Kapan peristiwa Rengasdengklok terjadi?
- c. Dimanakah tempat pembacaan teks Proklamasi?
- d. Siapakah yang mengetik naskah proklamasi?

32. Benda bersuhu tinggi cenderung melepaskan ka'or. Sebaliknya, sedangkan benda bersuhu lebih rendah cenderung menerima kalor. Hal tersebut dilakukan untuk ...

- a. Menstabilkan kondisi
- b. Merubah wujud
- c. Menaikan suhu
- d. Merubah suhu

33. Kota yang menjadi pertemuan antara pemimpin bangsa Indonesia dan perwakilan pemerintahan Jepang adalah ...

- a. Hirosima
- b. Nagasaki
- c. Jakarta
- d. Dalat

34. Perhatikan gambar di atas!



Kelas Eksperimen (A/B) ...

Nama : Muhammad Lam S.  
 No. Urut : 19  
 Kelas : SB

42

Berilah tanda (x) huruf a, b, c, atau d pada salah satu pilihan jawaban yang paling tepat!



- Apakah hubungan peristiwa pada gambar di atas dengan kemerdekaan bangsa Indonesia?
  - a. Proklamasi
  - b. Kemerdekaan
  - c. Harmonis
  - d. Cinta tanah air
- Dengan adanya peristiwa pada gambar Indonesia terbentuk menjadi ...
  - a. Satu
  - b. NKRI
  - c. Republik
  - d. Negara kesatuan
- Pada gambar di atas, Indonesia memperjuangkan kemerdekaan agar terbebas dari ...
  - a. Penjajah
  - b. Kompeni
  - c. Jepang
  - d. PETA
- Siapa yang telah membantu S. Suhud dalam pengibaran bendera sang saka merah putih? ...
  - a. Ir. Soekarno

- b. Ibu Fatma Wati
  - c. Shodanco Latief Hendraningrat,
  - d. Wali Kota Suwiryo
5. Naskh proklamasi diketik oleh ...
- a. Sayuti Melik
  - b. Ir. Soekarno
  - c. S. Suhud
  - d. W.R. Supratman
6. Bintang dapat menerima informasi baru dari ...
- a. Membaca
  - b. Menulis
  - c. Melukis
  - d. Menggambar
7. Ketika suatu benda menerima atau melepas kalor, ada dua peristiwa yang mungkin terjadi. Kalor dapat digunakan oleh benda untuk mengubah ... atau kalor dapat digunakan benda untuk ...
- a. Benda dan cair
  - b. Panas dan tinggi
  - c. Suhu dan panas
  - d. Suhu dan wujud
8. Apakah yang mempengaruhi intensitas suhu di lingkungan sekitar? ...
- a. Panas
  - b. Lingkungan
  - c. Matahari
  - d. Suhu
9. Perhatikan table berikut!

Nomor	Tokoh	Peran
1.	Soekarno	Menulis konsep naskah
2.	Sekarni	X

Keterangan yang tepat untuk mengisi huruf X adalah

- Memersiapkan lapangan ikada sebagai pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
- Mengusulkan agar Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta menandatangani teks proklamasi kemerdekaan
- Mengetik naskah proklamasi yang sebelumnya ditulis oleh Ir. Soekarno yang sebelumnya di tulis dalam secarik kertas
- Menyebarkan berita proklamasi kemerdekaan keseluruh Jakarta

10. Moh. Hatta meminta B.M. Diah mengadakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan tujuan ...

- Membentuk laskar-laskar perjuangan kemerdekaan Indonesia
- Menyebarkan berita kemerdekaan agar diketahui oleh seluruh Indonesia
- Meminta rakyat untuk hadir di lapangan ikada
- Memajukan kekuatan bangsa Indonesia kepada Jepang

11. Pernyataan berikut ini yang benar adalah ...

- Suhu dapat diukur mengukur hygrometer
- Suhu menyatakan derajat panas atau dingin pada sebuah benda
- Molekula-molekula sebuah benda bergerak cepat jika suhu di turunkan
- Setiap benda memiliki suhu yang tetap

12. Jika air dingin di campurkan dengan air panas akan terjadi peristiwa ...

- Air dingin dan air panas menerima kalor
- Air dingin dan air panas melepas kalor
- Air dingin menerima kalor dan air panas melepas kalor
- Air dingin melepas kalor dan air panas menerima kalor

13. Contoh peristiwa yang membuktikan kalor merubah bentuk energy adalah ...

- Paku yang dipukul paku akan menarcap
- Air berbentuk seperti tempatnya
- Air yang dipanaskan menjadi mendidih
- Logam mudah menjadi panas

14. Penyusunan naskah proklamasi dilakukan di rumah ...

- Laksamana Tadashi Maeda
- Rengasdengklok
- Ir. Soekarno
- Sayuti Melik

15. Air dalam ember yang diletakkan di bawah sinar matahari lama-kelamaan suhunya akan ...

- Turun
- Naik (meningkat)
- Suhu tetap sama
- Suhu berubah-ubah

16. Kalor yang dimiliki suatu benda dapat ...

- Menetap
- Naik (meningkat)
- Turun
- Berubah-ubah

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 17 dan 18.

Akhir bulan Juli 1945, Jepang menyerah pemberian kemerdekaan kepada Indonesia pada tanggal 7 September 1945. Namun pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, bom atom dijatuhkan sekutu di kota Hiroshima dan Nagasaki. Peristiwa itu mendorong diubahnya tanggal pemberian kemerdekaan Indonesia menjadi tanggal 24 Agustus 1945. Kemudian, pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu. Akibatnya, terjadi vacuum of power di Indonesia. Kesempatan ini lah dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan.

17. Berikut ini yang bukan informasi pada paragraf di atas adalah ...

- Jepang memberikan kemerdekaan Indonesia pada tahun 1948
- Tanggal 6 Agustus 1945, kota Hiroshima dijatuh Bom atom
- Kota Nagasaki dijatuhin bom atom pada tanggal 9 Agustus 1945
- Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945

CS Scanned with CamScanner

18. Maksud dari kalimat yang dicetak tebal pada teks adalah ...

- a. Peralihan kekuasaan
- b. Pendudukan kekuasaan
- c. Kekosongan kekuasaan
- d. Pergantian kekuasaan**

19. Berikut yang *bukan* makna proklamasi bagi bangsa Indonesia adalah ...

- a. Proklamasi merupakan puncak perjuangan bangsa Indonesia
- b. Proklamasi menandai dimulainya masa kolonialisme Inggris di Indonesia**
- c. Proklamasi menjadi bangsa Indonesia terlepas dari penjajah
- d. Proklamasi menjadi awal bagi bangsa Indonesia untuk menentukan nasibnya sendiri.

a. Lilin dipanaskan akan mencair	b. Air membeku di dalam freezer
c. Kapur barus yang memuai saat diletakkan dalam lemari	d. Air merididih jika di panaskan
e. Besi yang dipanaskan pada suhu tinggi	f. Mentega yang di panaskan

20. Keterangan di atas manakah yang tepat untuk contoh peristiwa mencair dalam kehidupan sehari-hari ...

- a. a, b, dan c
- b. b, d, dan f
- c. b, c, dan f**
- d. d, e, dan f

21. Kota Hiroshima dibom atom pada tanggal ...

- a. 15 Agustus 1945
- b. 6 Agustus 1945
- c. 14 Agustus 1945**
- d. 9 Agustus 1945

22. Sebutkan 3 tokoh yang hadir dalam pertemuan dengan perwakilan pemerintah Jepang di kota Dalat !...

- a. Ir. Soekarno, Drs. Moh Hatta, dan Sayuti Melik**
- b. Drs. Moh. Hatta, Sayuti Melik, dan Muh. Yamin
- c. Ir. Soekarno, Dr. Radjiman Wediodiningrat, dan Muh. Yamin
- d. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Dr. Radjiman Wediodiningrat

23. Berikut yang bukan termasuk tari tunggal adalah ...

- a. Tari pendet**
- b. Tari zapin
- c. Tari merak
- d. Tari gandrung



24. Perhatikan gambar di atas!

Tari berpasangan pada gambar di atas berasal dari ...

- a. Jawa Barat
- b. Jawa Timor
- c. Jawa Tengah
- d. Aceh**

Bacaan untuk mengerjakan soal nomor 24 dan 25.

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sesuai kesepakatan yang di ambil di rumah laksamana maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno.

25. Pertanyaan yang sesuai dengan isi teks di atas adalah ...

- a. Di manakah para tokoh Indonesia bersepakat untuk berkumpul?  
 b. Siapakah yang menjahit Bendera Sang Saka Merah Putih?  
 c. Bagaimana proses penyusunan teks proklamasi?  
 d. Siapakah yang menciptakan lagu Indonesia Raya?
26. Informasi penting dari penggalan teks bacaan di atas yaitu ...  
 a. Sesuai kesepakatan yang di ambil di rumah Laksana Maeda, para tokoh indonesia menjelang 10.30 waktu jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno.  
 b. Setelah membaca teks proklamasi pengibaran Bendera Merah Putih  
 c. Pembacaan teks proklamasi bertempat di kediaman Laksana Maeda  
 d. Pembacaan tek proklamasi kemerdekaan
27. Berikut yang *bukan* merupakan contoh peristiwa penguwapan, yaitu ...  
 a. Pakaian yang dijemur di bawah sinar matahari  
 b. Proses pembuatan garam  
 c. Bensin yang dibiarkan di tempat terbuka  
 d. Kapurbarus yang diletakkan di dalam lemari
28. Saat air di panaskan air semula dingin ( bersuhu rendah ) menerima panas dari ... dan ...  
 a. Air dan api  
 b. Api dan cerek  
 c. Cerek dan api  
 d. Kompur dan cerek
29. Pola lantai tari kelopak dapat dilihat dari bentuk ... yang di buat dari penari.  
 a. Gerakan  
 b. Maju-mundur  
 c. Formasi  
 d. Memutar
30. Jika es dibiarkan dalam keadaan terbuka lama-kelamaan es tersebut akan ...  
 a. Menguap  
 b. Mengembun  
 c. Mencair

d. Menyublim

31. Setelah mendengar berita Jepang menyerah kepada Sekutu, bangsa Indonesia mempersiapkan diri untuk merdeka. Perundingan-perundingan diadakan di antara golongan pemuda dan golongan tua. Walaupun demikian, antara golongan pemuda dan golongan tua sering terjadi perbedaan pendapat. Akibatnya, terjadi peristiwa "Rengasdengklok". Pada tanggal 16 Agustus 1945 pukul 04.00 WIB, Bung Karno, Bung Hatta, Ibu Fatmawati dan Guntur soekarno Poetra dibawa para pemuda ke rengasdengklok agar tidak terpengaruh Jepang.

Pertanyaan yang tepat untuk penggalan teks di atas, adalah ...

- a. Siapakah yang menjadi perwakilan golongan tua dalam perundingan?  
 b. Kapan peristiwa Rengasdengklok terjadi?  
 c. Dimanakah tempat pembacaan teks Proklamasi?  
 d. Siapakah yang mengetik naskah proklamasi?
32. Benda bersuhu tinggi cenderung melepaskan kalor. Sebaliknya, sedangkan benda bersuhu lebih rendah cenderung menerima kalor. Hal tersebut dilakukan untuk ...  
 a. Menstabilkan kondisi  
 b. Merubah wujud  
 c. Menaikan suhu  
 d. Merubah suhu
33. Kota yang menjadi pertemuan antara pemimpin bangsa Indonesia dan perwakilan pemerintahan Jepang adalah ...  
 a. Hirosima  
 b. Nagasaki  
 c. Jakarta  
 d. Dalat
34. Perhatikan gambar di atas!



Gambar di atas merupakan kesenian tari yang bernama ... dan berasal dari ...

- a. Reog ; Ponorogo
- b. Kecak ; Ponorogo
- c. Gandrung ; Banyuwangi
- d. Reog ; Banyuwangi

35. Sampah plastik yang dibakar akan meledak. Peristiwa ini terjadi karena plastik ...

- a. Menerima panas/kalor
- b. Menerima panas/suhu
- c. Melepas kalor/panas
- d. Melepas kalor/suhu

36. Benda cair yang berubah wujud menjadi gas disebut....

- g. Mencair
- h. Menguap
- i. Menyublim
- j. Mengembun



37.

Perhatikan gambar di atas!

Garis yang dinuat oleh formasi penari di atas adalah ...

- a. Lengkung
- b. Zig zag
- c. Diagonal
- d. Vertikal

38. Benda padat dapat berubah wujud menjadi cair jika ...

- a. Dibekukan
- b. Didinginkan
- c. Dipanaskan
- d. Dibirkan



Scanned with  
CamScanner

S : 22  
B : 16

Yana mengoreksi = Nailatus S

Kelas Eksperimen (VB) *posttest*

92

Nama : Muhammad Fauz S  
 No. Urut : 19  
 Kelas : SB

Berilah tanda (x) huruf a, b, c, atau d pada salah satu pilihan jawaban yang paling tepat!



- Apakah hubungan peristiwa pada gambar di atas dengan kemerdekaan bangsa Indonesia?
  - a. Proklamasi
  - b. Kemerdekaan
  - c. Harmonis
  - d. Cinta tanah air
- Dengan adanya peristiwa pada gambar Indonesia terbentuk menjadi ...
  - a. Satu
  - b. NKRI
  - c. Republik
  - d. Negara kesatuan
- Pada gambar di atas, Indonesia memperjuangkan kemerdekaan agar terbebas dari ...
  - a. Penjajah
  - b. Kompeni
  - c. Jepang
  - d. PETA
- Siapa yang telah membantu S. Subud dalam pengibaran bendera sang saka merah putih? ...
  - a. Ir. Soekarno
  - b. Dwi Etna Wati
  - c. Surodimar Latief Hindarotomg
  - d. Widi Kuntjoro Sawitjo
- Siapa tokoh yang dilantik oleh ...
  - a. Soekarno
  - b. B. Soekarno
  - c. S. Subud
  - d. W.R. Supratman
- Bintang dapat memertama informasi baru dan ...
  - a. Membaca
  - b. Menulis
  - c. Melukis
  - d. Menggambar
- Ketika suatu benda memertama atau melapan kalder, ada dua peristiwa yang mungkin terjadi. Kalder dapat digunakan oleh benda untuk mengubah ... atau kalder dapat digunakan benda untuk ...
  - a. Benda dan cara
  - b. Panas dan tinggi
  - c. Suhu dan panas
  - d. Suhu dan wujud
- Apakah yang mempengaruhi intensitas suhu di lingkungan sekitar? ...
  - a. Panas
  - b. Lingkungan
  - c. Matahari
  - d. Suhu

Perhatikan table berikut!

Nomor	Tokoh	Pemeran
1.	Soekarno	Memulis konsep naskah
2.	Sukarno	X

CS Scanned with CamScanner

- a. Di manakah para tokoh Indonesia bersepakat untuk berkumpul?
  - b. Siapakah yang menjahit Bendera Sang Saka Merah Putih?
  - c. Bagaimana proses penyusunan teks proklamasi?
  - d. Siapakah yang menciptakan lagu Indonesia Raya?
26. Informasi penting dari penggalan teks bacaan di atas yaitu...
- a. Sesiut kesepakatan yang di ambil di rumah Laksana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno
  - b. Setelah membaca teks proklamasi pengibaran Bendera Merah Putih
  - c. Pembacaan teks proklamasi beresapan di kelima Laksana Maeda
  - d. Pembacaan tek proklamasi kemandekan
27. Berikut yang *bukan* merupakan contoh peristiwa penguapan, yaitu ...
- a. Pakaian yang dijemur di bawah sinar matahari
  - b. Proses pembuatan garam
  - c. Bensin yang dibiarkan di tempat terbuka
  - d. Kapurbarus yang diletakkan di dalam lemari
28. Saat air di panaskan air semula dingin ( bersuhu rendah ) menerima panas dari ... dan ...
- a. Air dan api
  - b. Api dan cerek
  - c. Cerek dan api
  - d. Kumpit dan cerek
29. Pola lantai tari kelopak dapat dilihat dari bentuk ... yang di buat dari penari.
- a. Gerakan
  - b. Maju-mundur
  - c. Formasi
  - d. Memutar
30. Jika es dibiarkan dalam keadaan terbuka lama-kelamaan es tersebut akan ...
- a. Menguap
  - b. Mengembun
  - c. Mencair

d. Menyuhlin

31.

Setelah mendengar berita Jepang menyerah kepada Sekutu, bangsa Indonesia mempersiapkan diri untuk memulainya. Perundingan-perundingan diadakan di antara golongan pemuda dari golongan tua. Walaupun demikian, antara golongan pemuda dan golongan tua sering terjadi perbedaan pendapat. Akibatnya, terjadi peristiwa "Rengasdengklok". Pada tanggal 16 Agustus 1945 pukul 04.00 WIB, Bung Karno, Bung Hatta, Bu Fatmawati dan Guntur Soekarno Putra dibawa para pemuda ke rengasdengklok agar tidak terpengaruh Jepang.

Pertanyaan yang tepat untuk penggalan teks di atas, adalah

- a. Siapakah yang menjadi perwakilan golongan tua dalam perundingan?
  - b. Kapan peristiwa Rengasdengklok terjadi?
  - c. Dimanakah tempat pembacaan teks Proklamasi?
  - d. Siapakah yang mengetik naskah proklamasi?
32. Benda bersuhu tinggi cenderung melepaskan kalor. Sebaliknya, saatkan benda bersuhu lebih rendah cenderung menerima kalor. Hal tersebut dilakukan untuk ...
- a. Menstabilkan kondisi
  - b. Merubah wujud
  - c. Mencairkan suhu
  - d. Merubah suhu
33. Kota yang menjadi pertemuan antara pemimpin bangsa Indonesia dan perwakilan pemerintahan Jepang adalah ...
- a. Hiroshima
  - b. Nagasaki
  - c. Jakarta
  - d. Dalat



34.

Perhatikan gambar di atas!



Keterangan yang tepat untuk mengisi huruf X adalah ...

- Mempersiapkan lapangan ikada sebagai pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
  - Mengusulkan agar Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta menandatangani teks proklamasi kemerdekaan
  - Mengetik naskah proklamasi yang sebelumnya ditulis oleh Ir. Soekarno yang sebelumnya di tulis dalam secarik kertas
  - Menyebarkan berita proklamasi kemerdekaan keseluruh Jakarta
  - Moh. Hatta meminta B.M. Dian mengadakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan tujuan ...
    - Membentuk laskah-laskar perjuangan kemerdekaan Indonesia
    - Menyebarkan berita kemerdekaan agar diketahui oleh seluruh Indonesia
    - Meminta rakyat untuk hadir di lapangan ikada
    - Memajukan kekuatan bangsa Indonesia kepada Jepang
11. Pernyataan berikut ini yang benar adalah ...
- Suhu dapat diukur mengukur hygrometer
  - Suhu menyatakan derajat panas atau dingin pada sebuah benda
  - Moleku-molekul sebuah benda bergerak cepat jika suhu di turunkan
  - Setiap benda memiliki suhu yang tetap
12. Jika air dingin di campurkan dengan air panas akan terjadi peristiwa ...
- Air dingin dan air panas menerima kalor
  - Air dingin dan air panas melepas kalor
  - Air dingin menerima kalor dan air panas melepas kalor
  - Air dingin melepas kalor dan air panas menerima kalor
13. Contoh peristiwa yang membuktikan kalor merubah bentuk energy adalah ...
- Paku yang dipukul palu akan menancap
  - Air berbentuk seperti tempatnya
  - Air yang dipanaskan menjadi mendidih
  - Logam mudah menjadi panas
14. Penyusunan naskah proklamasi dilakukan di rumah ...
- Laksamana Tadashi Maeda

- Rengasdengklok
- Ir. Soekarno
- Sayuti Melik

15. Air dalam ember yang diletakkan di bawah sinar matahari lama-kelamaan suhunya akan ...

- Turun
- Naik (meningkat)
- Suhu tetap sama
- Suhu berubah-ubah

16. Kalor yang dimiliki suatu benda dapat ...

- Menetap
- Naik (meningkat)
- Turun
- Berubah-ubah

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 17 dan 18.

Akhir bulan Juli 1945, Jepang menyetujui pemberian kemerdekaan kepada Indonesia pada tanggal 7 September 1945. Namun pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, bom atom dijatuhkan sekutu di Kota Hiroshima dan Nagasaki. Peristiwa itu mendorong diubahnya tanggal pemberian kemerdekaan Indonesia menjadi tanggal 24 Agustus 1945. Kemudian, pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu. Akibatnya, terjadi *vacuum of power* di Indonesia. Kesempatan ini lah dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan.

17. Berikut ini yang *bukan* informasi pada paragraph di atas adalah ...

- Jepang memberikan kemerdekaan Indonesia pada tahun 1948
- Tanggal 6 Agustus 1945, kota Hiroshima dijatuh bom atom
- Kota Nagasaki dijatuhin bom atom pada tanggal 9 Agustus 1945
- Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945



18. Maksud dari kalimat yang dicetak tebal pada teks adalah ...

- a. Peralihan kekuasaan
- b. Pendudukan kekuasaan
- c. Kekosongan kekuasaan
- d. Pergantian kekuasaan

19. Berikut yang *bukan* makna proklamasi bagi bangsa Indonesia adalah ...

- a. Proklamasi merupakan puncak perjuangan bangsa Indonesia
- b. Proklamasi menandai dimulainya masa kolonialisme Inggris di Indonesia
- c. Proklamasi menjadi bangsa Indonesia terlepas dari penjajah
- d. Proklamasi menjadi awal bagi bangsa Indonesia untuk menentukan nasibnya sendiri.

a. Lilin dipanaskan akan mencair	b. Air membeku di dalam freezer
c. Kapur busur yang memuat satu ditetakkan dalam lemari	d. Air mendidih jika di panaskan
e. Besi yang dipanaskan pada suhu tinggi	f. Mentega yang di panaskan

20. Keterangan di atas manakah yang tepat untuk contoh peristiwa mencair dalam kehidupan sehari-hari ...

- a. a, b, dan c
- b. d, dan f
- c. b, c, dan f
- d. d, e, dan f

21. Kota Hiroshima dibom atom pada tanggal ...

- a. 15 Agustus 1945
- b. 6 Agustus 1945
- c. 14 Agustus 1945
- d. 9 Agustus 1945

22. Sebutkan 3 tokoh yang hadir dalam pertemuan dengan perwakilan pemerintah jepang di kota Dalat !...

- a. Ir. Soekarno, Drs. Moh Hatta, dan Sayuti Melik
- b. Des. Moh. Hatta, Sayuti Melik, dan Muh. Yamin
- c. Ir. Soekarno, Dr. Radjiman Wediodiningrat, dan Muh. Yamin
- d. Ir. Soekarno, Des. Moh. Hatta dan Dr. Radjiman Wediodiningrat

23. Berikut yang bukan termasuk tari tunggal adalah ...

- a. Tari pendet
- b. Tari zapin
- c. Tari merak
- d. Tari gandrung



24. Perhatikan gambar di atas!

Tari berpusungan pada gambar di atas berasal dari ...

- a. Jawa Barat
- b. Jawa Timur
- c. Jawa Tengah
- d. Aceh

Bacaan untuk mengerjakan soal nomor 24 dan 25.

Pembacaan teks Proklamasi kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menghadiri proklamasi kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta wakil-wakilnya berkumpul di tempat itu, karena ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi kemerdekaan Indonesia. Sebuah kesepakatan yang di ambil di rumah kedutaan Belanda, para tokoh Indonesia menyetujui pada 11.30 waktu Jawa Tengah Jepang atau pada 10.30 WIB telah beritangan ke rumah Ir. Soekarno.

25. Pertanyaan yang sesuai dengan isi teks di atas adalah ...

Gambar di atas merupakan kesenian tari yang bernama ... dan berasal dari ...

- a. Reog ; Ponorogo
- b. Kecak ; Ponorogo
- c. Gandrung ; Banyuwangi
- d. Reog ; Banyuwangi

35. Sampah plastik yang dibakar akan meleleh. Peristiwa ini terjadi karena plastik ...

- a. Menerima panas/kalor
- b. Menerima panas/suhu
- c. Melepas kalor/panas
- d. Melepas kalor/suhu

36. Benda cair yang berubah wujud menjadi gas disebut ...

- g. Mencair
- h. Menguap
- i. Menyublim
- j. Mengembun



37.

Perhatikan gambar di atas!

Garis yang dinuat oleh formasi penari di atas adalah ...

- a. Lengkung
- b. Zig zag
- c. Diagonal
- d. Vertikal

38. Benda padat dapat berubah wujud menjadi cair jika ...

- a. Dibekukan
- b. Didinginkan
- c. Dipanaskan
- d. Dibirkan

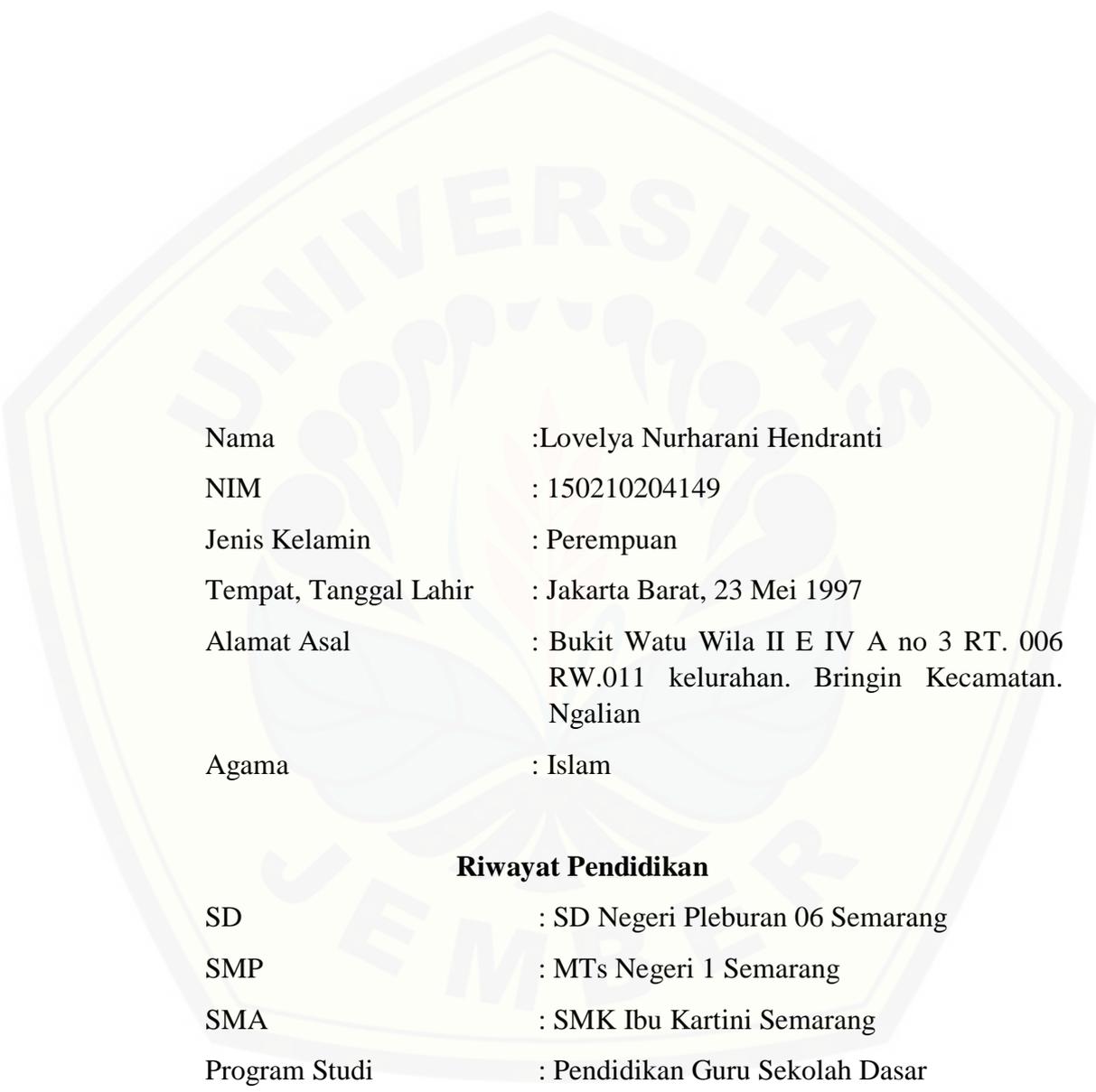


Scanned with  
CamScanner

S : 3

B : 35

Yang Mengoreksi : Felisia Ainur F

**LAMPIRAN 28. Biodata Peneliti****BIODATA MAHASISWA**

Nama :Lovelya Nurharani Hendranti  
NIM : 150210204149  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta Barat, 23 Mei 1997  
Alamat Asal : Bukit Watu Wila II E IV A no 3 RT. 006  
RW.011 kelurahan. Bringin Kecamatan.  
Ngalian  
Agama : Islam

**Riwayat Pendidikan**

SD : SD Negeri Pleburan 06 Semarang  
SMP : MTs Negeri 1 Semarang  
SMA : SMK Ibu Kartini Semarang  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan